N64 SATURN PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

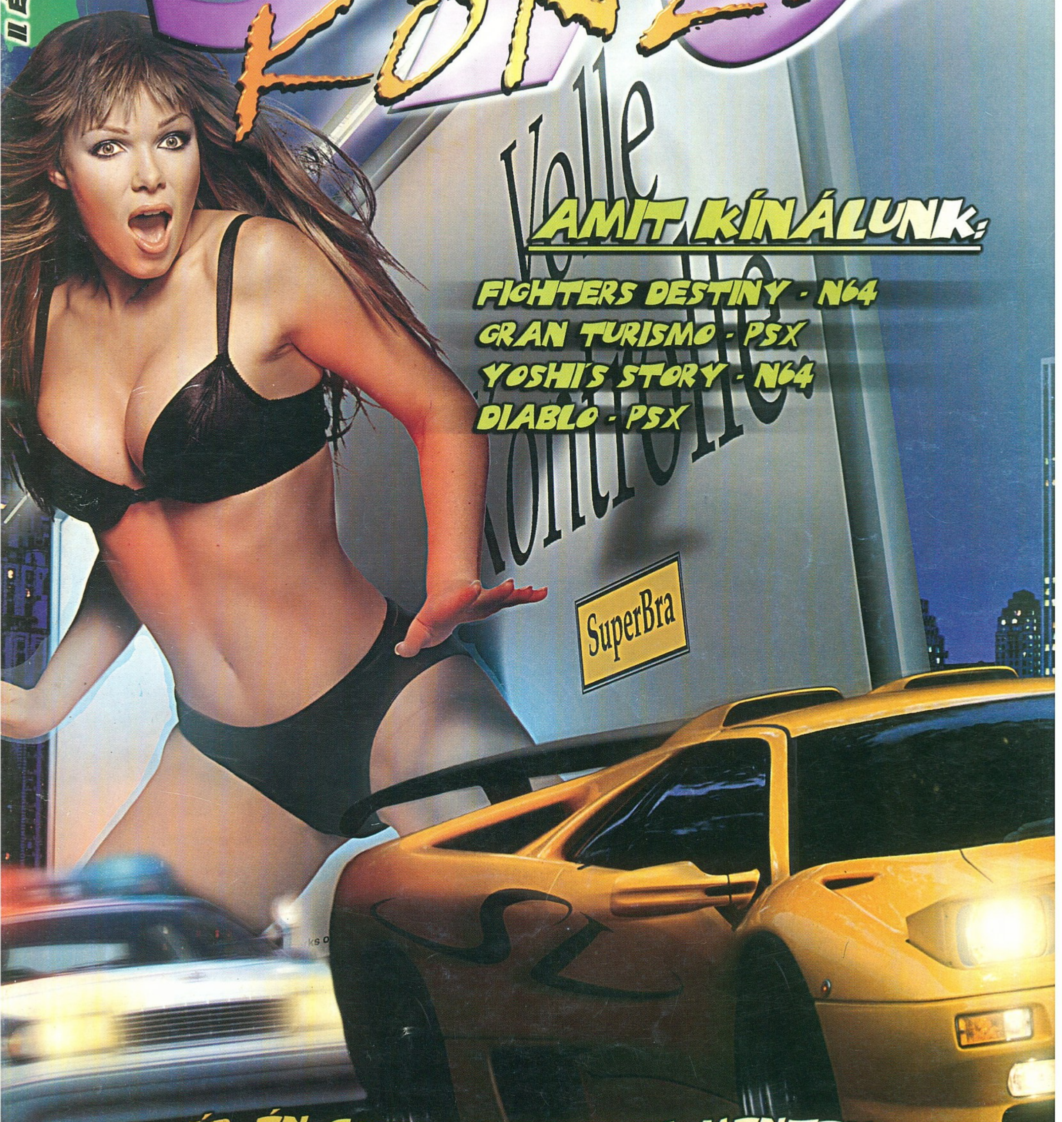
576.FT

576 KONZOL

II. ÉVFOLYAM 4. SZÁM 1998. ÁPRILIS

AMIT KÍNÁLUNK:

- FIGHTERS DESTINY - N64
- GRAN TURISMO - PSX
- YOSHI'S STORY - N64
- DIABLO - PSX



"BIZTOS ÚR, ÉN CSAK ÖTVENNEL MENTEM."

NFS3 - PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



SONY PSX+1 CONTROL PAD +DEMO CD HÍVJ!

PLAYSTATION



NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD HÍVJ!

NINTENDO 64

PlayStation

	Fogy. ár	Akciós ár
ACE COMBAT 2	11990.-	
ADIDAS POWER SOCCER	6990.-	
AGENT ARMSTRONG	11990.-	
AGILE WARRIOR	HIVJ	
AIR COMBAT /PLATINUM	6990.-	
AIR RACE	HIVJ	
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	6990.-	
ALONE IN THE DARK	13990.-	
ASSAULT RIGS	11990.-	
AUTO DESTRUCT	11990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN	6990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-	
BLAM MACHINHEAD	13990.-	9990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-	





BLOODY ROAR	12990.-	
BRAHMA FOECE	13990.-	
BUGRIDERS	12990.-	
BUSHIDO BLADE	13990.-	
BUST A MOVE 2 ARCADE	6990.-	
C&C RED ALERT	13990.-	
CARMAGEDDON	HIVJ	
CASTLEVANIA	11990.-	
COLONY WARS	11990.-	
COMMAND & CONQUER	9990.-	
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	6990.-	
CRASH BANDICOOT 2	13990.-	
CRITICOM	11990.-	
CROC	11990.-	
CRUSADER NO REMORSE	11990.-	
CRYPT KILLER	9990.-	
CYBERIA	HIVJ	
DARK FORCES	13990.-	
DARK OMEN	13990.-	
DARKLIGHT CONFLICT	13990.-	
DEATHTRAP DUNGEON	HIVJ	





DESTRUCTION DERBY	13990.-	
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-	
DEVIL S DECEPTION	12990.-	
DIABLO	13990.-	
DIE HARD /PLATINUM	6990.-	
DISRUPTOR	9990.-	
DUKE NUKEM 3D	13990.-	
DYNASTY WARRIORS	12990.-	
EXPLOSIVE RACING	HIVJ	
FADE TO BLACK	7990.-	
FANTASTIC FOUR	9990.-	
FELONY 1179	HIVJ	
FIFA 98	13990.-	
FIGHTING FORCE	13990.-	
FINAL FANTASY VII	13990.-	
FIRO & KLAWD	13990.-	
FLYING CORPS	HIVJ	
FORMULA 1 97	11990.-	
FORMULA KARTS	9990.-	





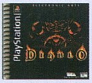
FROGGER	11990.-	
G POLICE	11990.-	
GEX 3D	13990.-	
GRAND THEFT AUTO	12990.-	
GRANDTURISMO	HIVJ	
GRID RUNNER	13990.-	
HERC S ADVENTURE	12990.-	
HERCULES ACTION GAME	13990.-	
INCREDIBLE HULK	13990.-	9990.-
INDY 500	HIVJ	
IZNOGOUD	12990.-	
JERSEY DEVIL	13990.-	
JOHNNY BAZOOKATONE	9990.-	
JUDGE DREDD	11990.-	
JUMPING FLASH 2	5990.-	
KILEAK THE BLOOD	9990.-	
KILLING ZONE	13990.-	
LETHAL ENFORCERS	12990.-	
LOST VIKINGS 2	9990.-	
LOST WORLD JURASSIC PARK 2	11990.-	
LUCKY LUKE	HIVJ	

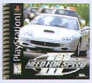
MACE	HIVJ	
MARVEL SUPER HEROES	12990.-	
MDK	12990.-	
MECHWARRIOR 2	13990.-	
MEGA MAN 8	HIVJ	
MEGA MAN BATTLE & CHASE	HIVJ	
MEN IN BLACK	HIVJ	
MICROMACHINES V3	13990.-	
MORRTAL KOMBAT TRILOGY /PL	HIVJ	
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	13990.-	
MOTO RACER	12990.-	
MOTOR MASH	12990.-	
MOTORTOON GRAND PRIX 2	13990.-	
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-	
NANOTEK WARRIOR	13990.-	
NASCAR 98	13990.-	
NBA LIVE 97	9990.-	
NBA LIVE 98	13990.-	
NEED FOR SPEED	13990.-	
NEED FOR SPEED 2	11990.-	
NEED FOR SPEED 3	13990.-	
NHL 97	9990.-	
NHL POWERPLAY	13990.-	
NIGHTMARE CREATURES	11990.-	
NUCLEAR STRIKE	11990.-	
ODDWORLD ABE S ODDYSEE	13990.-	
OVERBLOOD	13990.-	
PANDEMONIUM 2	13990.-	
PAX CORPUS	12990.-	
PEAK PERFORMANCE	11990.-	





PERFECT WEAPON	13990.-	
PGA TOUR GOLF 98	13990.-	
PHILOSOMA	9990.-	
PITFALL 3D	13990.-	
PORSCHE CHALLENGE	13990.-	
PRO PINBALL TIMESHOCK	12990.-	
PROJECT X 2- NO RELIEF	13990.-	
RALLY CROSS	11990.-	
RAMPAGE WORLD TOUR	11990.-	
RAPID RACER	9990.-	
RAYMAN	7990.-	
RAYMAN /PLATINUM	HIVJ	
RAYSTORM	11990.-	
REBEL ASSAULT II	13990.-	
REBOOT	13990.-	
RELOADED	13990.-	
RESIDENT EVIL	13990.-	
RESIDENT EVIL 2	HIVJ	
RESIDENT EVIL DIRECTOR S CUT	12990.-	
RIDGE RACER REVOLUTION	13990.-	
ROAD RASH 3D	HIVJ	





ROCK & ROLL RACING 2	13990.-	
SAMURAI SHOWDOWN III	13990.-	9990.-
SAN FRANCISCO RUSH	HIVJ	
SHADOW MASTER	13990.-	
SKULLMONKEYS	12990.-	
SNOW EXTREME BREAK	12990.-	
SNOW RACER	13990.-	
SOVIET STRIKE	7990.-	
SPACE JAM	HIVJ	
SPEEDSTER	13990.-	9990.-
STAR GLADIATORS	9990.-	
STAR WARS MASTERS OF T.KASHI	HIVJ	
STEEL REIGN	12990.-	
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-	9990.-
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-	
SUPER PANG COLLECTION	HIVJ	
SWAGMAN	11990.-	
TEKKEN 2 /PLATINUM	HIVJ	
TEST DRIVE 4	12990.-	
THE NOTE	12990.-	
THEME HOSPITAL	13990.-	
TIME COMMANDO	9990.-	
TOBAL No1	5990.-	
TOCA TOURING CAR	13990.-	
TOMB RAIDER /PLATINUM	HIVJ	
TOMB RAIDER II	13990.-	
TOTAL DRIVIN	12990.-	
TRANSPORT TYCOON	7990.-	
TRUE PINBALL	6990.-	
V-RALLY	13990.-	
VICTORY BOXING	13990.-	
VIEWPOINT	9990.-	6990.-
WARCRAFT II	13990.-	
WING COMMANDER IV	13990.-	
WING OVER	13990.-	
WIPEOUT	6990.-	
WIPEOUT 2097 /PLATINUM	6990.-	
WORMS	6990.-	
Z	9990.-	

Nintendo 64

AEROFIGHTERS ASSAULT	16990.-
BLAST CORPS	9990.-
BOMBERMAN 64	12990.-
CAMELEON TWIST	15990.-
CLAY FIGHTER	15990.-
CRUISIN USA	14990.-
DIDY KONG RACING	15990.-



DOOM 64	12990.-
DUKE NUKEM 3D	15990.-
EXTREME G	15990.-
F1 POLE POSITION	15990.-
FIFA 64	9990.-
FIFA 98	16990.-



FIGHTERS DESTINY	16990.-
GOLDEN EYE	15990.-
HEXEN	11990.-
INT. SUPERSTAR SOCCER	12990.-
KILLER INSTINCT GOLD	9990.-
LAMBORGHINI	15990.-
LYLAT WARS	15990.-
MACE	15990.-
MADDEN FOOTBAL 64	16990.-

MARIO KART	11990.-
MISCHIEF MAKERS	15990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY	16990.-
MORTAL MYTHOLOGIES	16990.-
NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	16990.-



NAGANO WINTER OLYMPICS 98	16990.-
NBA HANGTIME	15990.-
NBA PRO 98	16990.-
NHL BREAKAWAY	16990.-
PILOT WINGS 64	9990.-
QUAKE 64	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-
SNOWBOARD KIDS	13990.-
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	12990.-



SUPER MARIO 64	11990.-
SUPER MARIO KART	12990.-
TETRISSPHERE	13990.-
TOP GEAR RALLY	15990.-
TUROK DINOSAUR HUNTER	13990.-
WAVE RACE	9990.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	15990.-
WCW VS nWo	16990.-
YOSHI STORY	14990.-

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)	1999.-
MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
NES ACTION REPLAY	5999.-
NINTENDÓ 64 JOYSTICK(6 SZIN)	9999.-
NINTENDO 64 MEMÓRIA KÁRTYA	3999.-



NINTENDO 64 RF KÁBEL	7999.-
NINTENDO 64 RUMBLE PAK	4999.-
NINTENDO 64 TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	9999.-
PSX ANALOG JOYPAD	9999.-
PSX ARCADE STICK	9999.-
PSX CONTROL STATION PAD	3999.-
PSX EGÉR	9999.-



PSX ERAZER MP5 GUN	12999.-
PSX EXTREME PAD(FEKETE)	4999.-
PSX EXTREME PAD(KÉK)	4999.-
PSX EXTREME PAD(SÁRGA)	4999.-
PSX JOY HOSSZABÍTÓ	1999.-
PSX MEMÓRIA KÁRTYA 1MB	4999.-
PSX ÖSSZEKÖTŐ KÁBEL	1999.-
PSX PREDATOR GUN	9999.-
PSX REAL ARCADE GUN	19999.-

PSX RF KÁBEL	7999.-



PSX SONY CONTROLL PAD	6999.-
PSX TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-
SATURN PREDATOR GUN	9999.-
SATURN TOPGEAR KORMÁNY + PEDÁL	24999.-



SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRI BAL ADAPTER	3999.-
SNES JOY - ACTION PAD	3999.-
SNES TOPFIGHTER JOY	9999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-



SATURN CD-K

	Fogy. ár	Akciós ár
ALIEN TRILOGY	7990.-	
BATTLE MONSTERS	13990.-	7990.-
BLACK FIRE	13990.-	7990.-
CRIME WAVE	13990.-	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	7990.-	
EARTHWORM JIM 2	13990.-	7990.-
EURO 96	9990.-	7990.-
FIFA 97	13990.-	7990.-
GOLDEN AXE THE DUEL	7990.-	
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	9990.-	7990.-
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-	7990.-
NEED FOR SPEED	13990.-	7990.-
ROAD RASH	13990.-	7990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	7990.-
SHINOBI X	9990.-	7990.-
SKELETON WARRIORS	13990.-	7990.-
SPACE JAM	13990.-	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
STREET FIGHTER ALPHA 2	7990.-	
STRIKER 96	12990.-	7990.-
TUNNEL B1	13990.-	7990.-
VIRTUA RACING	7990.-	
VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.-	
WWF WRESTLE MANIA	7990.-	

AKCIÓ! 7990 FT/DB

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

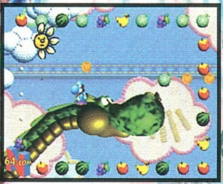
TARTALOM













ISSN 1417-9296
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (98.2529/05-66-22)
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Martin
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta
Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.
E-mail: 576kb@irisz.hu
Címlap: Need for Speed 3

aktuális 05

Határozottan állítom, hogy a PlayStationos és N64-es játékok látványos minőségi fejlődésen mentek keresztül az utóbbi időben. Bekövetkezett ugyanis az a szerencsés tény, amit előre sejtettünk, és ami miatt lejjebb vittük az értékelőben levő százalékokat – a programok valahogy látványosan jobbak (technikailag, grafikailag), mint eddig. Talán mostanra ismerték ki igazán a programozók a hardvereket? Mindegy, mi játékosok csak örülhetünk a változásnak! Vári Zoli szerint például a Gran Turismo maximálisan kihasználja a PSX lehetőségeit, szerinte ennél többet nem lehet kihozni a gépből; nem beszélve a Yoshi's Story-ról, amelynek annyira tökéletes a játékmenete, hogy minden N64 tulajdonosnak be kell szereznie. Talán nem árulok el túl nagy titkokat azzal, ha előre bejelentem: a következő számban minden eddiginél jobb játékokat mutatunk majd be. Itt, ebben a számban már elindult valami – ott van például a Diablo, amelyhez hasonlót még nem játszhattunk PSX-en, és akkor még nem láttátok a Dark Omen-t vagy a Cardinal Syn nevű véres-verekedős csodát! Most már nem mondhatja senki, hogy a konzolokon csak akciójátékok vannak – igenis eljutott a piac odáig, hogy minden stílus képviselteti magát. De megjött végre a Quake N64-es átirata is, amelyet legalább két oldalon fogunk bemutatni nektek. Addig is, amit kérek, hogy írjátok meg nekünk, mely játékokhoz közöljünk csalásokat a Kód-X-ben.

MARTIN

HÍREK playstation

ÚJ KONAMI RPG

A KONAMI üstökösként száguldó RPG szériájának (Suikoden, Vandal-Hearts) legújabb tagja lesz az AZURE DREAMS. A játékban többek között kis szörnyeket kell nevelnünk, melyek majd segítik küldetéseinket. Egyre inkább előtérbe kerül az a tendencia, hogy egy játéknak több vége is van – ilyen lesz az Azure Dreams is. A harcos részek körökre oszlanak, de ezen belül valósidős rendszerben folynak majd. A főcél, hogy elfoglaljunk egy tornyot, melynek alaprajza minden játéknál más és más lesz. Júniusban.



AZURE DREAMS



AZURE DREAMS



VIGILANTE 8



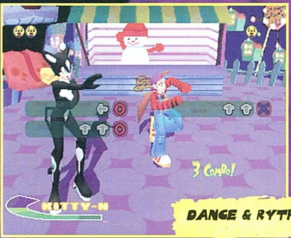
VIGILANTE 8

MAJDNEM INTERSTATE

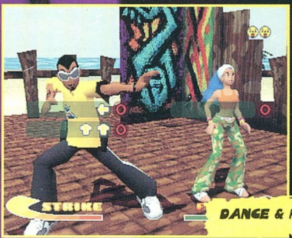
Az eszméletenül sikeres PC játék, az Interstate '76 ihlette meg a VIGILANTE 8 készítőit. A teljesen őrült, '70-es évek stílusát magánviselő programban 12 veszett sofőr közül kell választani, és már indul is a háború - motorzúgás, égett gumiszag, füstölő kipufogók bűze tölti be a nyolc, totálisan megsemmisíthető csatamezőt. A kocsik rogyásig vannak pakolva aknavetőkkel, gépfegyverekkel, rakétákkal és ágyúkkal - ha meglátsz valakit, nyírd ki! A játék állítólag még nyár előtt kijön, az ACTIVISION gondozásában.

TÁNCŐRÜLET

Mindmáig egyedülálló játék a Parappa the Rapper. Most valami hasonló készül, melynek címe- BUST A MOVE: DANCE & RYTHM ACTION. Az ENIX játékában nem rappelni kell, hanem táncolni! Mostanában újra divat a Break és a Hip-Hop, tehát tényleg valami nagy durranásra számíthatunk. Ez a játék is olyan, mint a Parappa - élőben kell látni ahhoz, hogy megszédítsen. Párbajozni körülbelül 12 szereplő közül választva lehet, de nem csak az utánzás a cél, hiszen egy-egy ügyes mozdulattal le is pipálhatjuk ellenfelünket. ősszel.



DANCE & RYTHIM



DANCE & RYTHIM



BUSHIDO BLADE 2



BUSHIDO BLADE 2

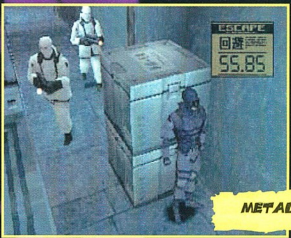
SZAMURÁJ HÁBORÚ

Csak remélni lehet, hogy még az idén eljut hozzánk is a BUSHIDO BLADE 2. A Sony nem kertel sokat: még szebb grafikát, nagyobb karaktereket, hatalmas kiterjedésű helyszíneket és egy csomó rejtett dolgot ígér. Mivel az első rész egy kissé "túl japán" volt az európai piacnak, ezért esetleg még a játékmeneten is hajlandóak változtatni (persze ez még nem biztos). Aki hisz az ősi szamuráj-szellemben és a tisztességes küzdelemben, az nem fog csalódni.

KOMMANDÓZZUNK

Véleményem szerint mindent elsöprő sikert fog aratni hazánkban a KONAMI cég METAL GEAR SOLID-ja. Ez az a játék, amely azóta lázban tart minden Internetes csatornát, amióta az első hírek megjelentek róla. Valami olyat képzeljetek el, mint a Resident Evil, de sokkal nagyobb mozgásszabadsággal. A főhős egy kommandós, akinek be kell hatolnia egy katonai objektumba. A játék már-már "fájóan" filmszerű, nagyon dinamikus kameranézeteket használ, izgalmas és gyönyörű. Mindenféle testhelyzetből tudunk tüzelni; futva, kúszva, mászva haladni és szinte akárhova elbújni. Talán még nyár előtt, de lehet, hogy csak a karácsonyi piacra jön ki.


METAL GEAR



METAL GEAR



NINTENDO 64DD

A Nintendo rövidesen kiadja válaszát a CD-Rom technológiára: egy írható-diszk meghajtót! A gép neve 64DD, és a N64 alá kell csatlakoztatni. A gép a nevét a 64 megabyte-os lemezmeghajtóról kapta és ugyanúgy működik, mint egy Zip Drive. Ezek a diszkek nem CD-k, és a gép nem is játszik le CD lemezeket.

A gép legnagyobb előnye, hogy a diszkeken óriási mennyiségű adat fér el a kazettákhoz képest. Sőt, kombinálni is lehet őket, tehát egy kártyás játékhoz később ki lehet hozni 64DD-s kiegészítőket, új pályákat, vagy akármit. A diszkek ára jóval alacsonyabb lesz, mint a kazettáké. A 64DD által végre olyan játékstílusok is előtérbe kerülhetnek, amelyeket eddig nem tudtak igazán jól megvalósítani - RPG-k, kalandjátékok, méretes stratégiai programok. A programozóknak ezentúl három lehetőség is rendelkezésükre áll: kazetta, kazetta+diszk, vagy csak lemez. Ez azért is örvendetes, mert sok fejlesztőcég azért kerülte el eddig a N64-et, mert nem tudták játékaikat belezsúfolni a kazetták relatíve kicsi memóriájába.

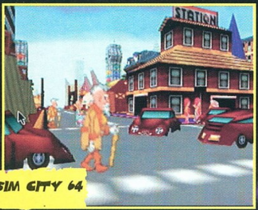
Sőt, mivel a lemezek írhatóak, nem lesz szükség memóriakártyákra sem. A játék során történő változásokat azonnal meg tudja jegyezni a program, így ki-, bekapcsolás után is ugyanúgy marad minden, ahogyan korábban abbahagytuk - a hullák nem tűnnek el az akciójátékokban, a lábnyomok ugyanott maradnak a kaland programokban.

A gép minden jel szerint 1998 végén jön ki Japánban, Amerikában és Európában csak jóval ezek után. Érdekes kérdés, hogy miért nem a CD-t választották. A Nintendo szerint ők mindig is az igényes vásárlóréteget célozták meg - akik a gyors töltési időt, a játékok minőségét tartják előtérben, és nem a nagyságát. Ebben van is valami, hiszen sok PS CD-n silányabb játékok vannak, mint egy GameBoy kazettán. Sőt, sokszor csak audió-számokkal töltik meg a korongokat. A jelenleg létező legnagyobb kártya a ZELDA 64 (32 megabyte), hát hol jöhet ez egy 650 megás CD-hez? Mondjuk a játék olyannyira jó és szép, hogy a legtöbb CD-s program is megirigyelhetné! De ami a legfontosabb szempont, hogy CD-t gyártani mindenki tud, de a Nintendo kazettákat kizárólag az anyacég produkálhatja. A gép áráról egyelőre semmi hír, de ha tényleg jóval olcsóbbak lesznek a lemezek, mint a kazetták (és még jobb játékok is lesznek rajtuk), akkor talán nálunk is hódítani fog a 64DD.

✪

Technikai adatok:
Beépített óra (pl. virtuális állatokhoz)
Egy 36 megabites hang és karaktertároló chip (helyet szabadít fel)
4 MB RAM csomag - a gépével együtt ez már 8 MB, kétszerese a PS-nek!
Modem és hálózati csatlakozás (Műhold, Internet?)
Menet közben cserélhetőek a lemezek
75 ms elérési idő
1 MB/sec adattovábbítás
64.45 MB olvasható/írható diszkek (8xMario 64!)
Adatvédő réteg


ROBOTECH


SIM CITY 64


HYBRID HEAVEN

Lássunk néhány játékot abból a tucatból, amely jelenleg fejlesztés alatt áll:

ROBOTECH 64 - A világhírű Anime sorozat, a Robotech alapján készült robotos-űrháborús játék.

HYBRID HEAVEN - A PS-os Metal Gear megfelelője, bombasztikus grafikával.

SIM CITY 64 - A klasszikus város-szimulátorban ezúttal már egészen az utcák szintjéig közelíthetünk.

✪

Készülnek továbbá: DONKEY KONG 64, LEGEND OF ZELDA DD verzió, SUPER MARIO 64 2, SUPER MARIO RPG 2, SIM COPTER 64, MARIO ARTISTS rajzoló, zenekészítő, animációs program.

ÚJ FORMA 1

A PARADIGM ENTERTAINMENT (Pilot Wings 64) készíti a WORLD GRAND PRIX című Forma 1-es autóversenyt. Ebben a játékban a szokásosnál (mármint a N64-es szokásoknál) több, 17 pályán versenyezhetünk. Sok híres versenyző is belekerült a programba - 27 nagy név, plusz11 istálló. Ötféle játékstílusban indulhatunk, akár ketten is, osztott képernyős megoldással. A játék júliusban jön ki.


WGP


WGP


DORAEMON


DORAEMON

EGY KÉK CICA KALANDJAI

Tipikus japán képregény-figura DORAEMON, a kék cica. Rövidesen megjelenő játéka a Mario 64 testvére is lehetne - de annál a készítők szerint jobb, de legalábbis modernebb. Az egész játékra leginkább a meglepő jelzőt lehetne ráilleszteni; a pályák nagyon nagy kiterjedésűek, az ellenfelek pedig óriásiak. Habár a képek alapján gyerekesnek tűnhet a játék, mégsem az. Doraemon ugyani nemcsak a gyerekek, de a felnőttek kedvence is.

DARAKULA NYOMÁBAN

Ebben a számunkban olvashattok leírást a Castlevania című PSX-es játékról, melynek készül a N64-es megfelelője is. A CASTLEVANIA 64-et a KONAMI adja ki, nyár magasságában. A gyönyörű grafikájú, teljes mértékben 3 dimenziós játékban négy különböző módon harcoló hős közül választhatunk. Vámpírok és szellemek hordáit kell elintéznünk, nappal és éjszaka, egy hatalmas kastély környékén bolyongva.


CASTLEVANIA 64


CASTLEVANIA 64

REBOOT

Az asztali számítógépekkel kapcsolatban terjedt el az a kifejezés, hogy a gép "reboot-ol", azaz újraindít. Hála Istennek (?!) egy ilyennel én is összefutottam, amikor ezt a korongot behelyeztem szürke "jaguáromba", s valamilyen okból kifolyólag nem akart elindulni (illetve helyesbítek: egyszerűen lefagyott. Ilyenkor jön az édi kis Reset gomb és a "Reboot"). Szóval Reboot volt, méghozzá duplán, másodszor viszont már a játék is bejelentkezett. Ennek örömére el is mondom izibe' mi is folyik itt. Tényállásként rögzíthető, hogy kőkeményen a jövőben járunk, ahol a közlekedés igencsak "levegőssé" vált, vagyis a járművek a légtérben száguldanak (amolyan vissza a jövőbe stílusban). Sőt, kifejlesztették a gördeszka, a snowboard és a korcsolya érdekes hibridjét is. Ez tulajdonképpen két tapadókorongból áll, az ember lábán egy dróttal összekötve, s így a deszkázó bárhová elmászkálhat, akár több száz méterre a föld felett is. Főhősünk is egy ilyen járgánnyal rohangál a kissé futurisztikus városban, teszi a dolgát, élvezi az életet. A nevezett egyén egy fiatal srác, aki még maga sem tudja, hogyan pottyant bele a "nagyok" háborújába. Történt ugyanis, hogy két rosszfiú (pontosabban egy fiú és egy lány, bár lehet, hogy már bácsi és néni), szóval ez a két figura nagyon megharagudott a másikra. Így valamilyen poszt-nukleáris töltetet akarnak egymásra szabadítani, ami a város lakóira nézve akár káros is lehet. Ezt kell nekünk megakadályozni, a lehető leghatékonyabban.

A program egy szépen megalkotott (rajzoltat már nem mertem írni, mert sajnos lassan kimennek a divatból az efféle stuffok) városban kezdődik, ahol hősünk belecsöppen a mészárlás "mámorába". Nem hiába mondok mészárlást, mert emberünk a markában hordoz egy piciny pisztolyt, mellyel elsősorban önvédelmi feladatokat hajthat végre, ám tart magánál egy másodlagos szerkezetet is, ezzel a fellelhető plazma-kristályokat kell szétlőni. A plazma gyémántok külön "mellékküldetések" a játék során, muszáj megsemmisítenünk őket, csak így kapjuk meg a kulcsokat – a kulcsok meg a pályát átlépő ablakokat nyitják (micsoda ördögi kör). Az ellenség általában különböző robotokból és csúszómászó bizgentyűkből áll, ám ahogyan haladunk előre a történetben, egyre tárulnak fel az új eszközök és ellenfelek (liftek, ugratók, stb.). A pályák után néhány esetben átvezető animációkat is láthat az emberfia.

Szerintem nem lesz ez egy rossz darab, van kihívása, szépen néz ki, meg aztán már majdnem készen is van, s már csak az Electronic Arts-tól függ, mikor futhatunk vele össze személyesen is. *(A játék éppen lapzártakor került a boltokba, a következő számban bővebben is foglalkozunk vele. M.)*

Bagó Péter









DARK OMEN









Arra már rájöttem, mi is fogott meg valójában a fantasy világában – a szabályok. Na most nem kell megijedni a "Háború és Békét" megszégyenítő vastagságú könyvektől, mert nem ezek pontos ismerete a célom, csupán azért szeretem az efféle játékokat, mert nem nehéz bennük eligazodni. A különböző csoportoknak megvan a maguk egysége, minden szépen rendszabályozva van, gyakorlatilag minden kalandornak megvan határozva, hogy mit tehet és mit nem. Nos ebben az esetben egy igen erősen fantasy, meg minden féle szerepjáték motívumokkal megáldott játék landolt nálunk az Electronic Arts háza tájáról (kezdenek nekem gyanúsak lenni, egyszerűen majdnem minden nap kapunk tőlünk valamit, félek sok lesz a postaköltségük...). A Warhammer – Dark Omen tulajdonképpen egy igen komplex és szerteágazó stratégiai játék, melyben a főszereplő egy sanyargatott zsoldos, kinek semmi esélye sincs a továbbfejlődésre, hiszen felettesei nincsenek rá tekintettel. Így egyetlen választása az öldöklés marad. A történet helyszíne az az Öregvilág, amely felépítésében egy komplett kontinensre hasonlít. Békében megélnek itt egymás mellett az orkok, elfek, törpék, meg az egyéb "állatfajták", amikor is valaki kitalálja, hogy meg kéne gyalázni a szomszédos falvakat, már csak területszerzés szempontjából is.

A halandó játékos itt lép a képbe, s veheti kezébe az irányítást. Nézzük meg miket lehet tenni. Elsőként tájékoztatást kapunk a feladatról (bár nem olyan részletesen mint a Red Alert-ben), s ezek után a rendelkezésre álló alanytallérokból kigazdálkodhatunk csapatunknak mondjuk egy új csizmára valót... Komolyabbra véve a formát, lehet a páncélt, meg az elveszett embereket is pótolni, s nem csak katonákkal kever össze a sors, mert csapatunkban helyet kapnak a íjászok, a lovasság, de vannak manók is, meg néha a varázslat nagy doktorát is alkalmaznunk kell. A program "alfa" verziója már itt van a kezemben, melyből rögtön ki is derítettem, hogy egy nehéz és hosszú folyamat lesz ez a harci stratégia, mely PlayStation-ön is helytálló szép grafikával lett elkészítve. A nehézség szerencsére jól el lett találva, de olyannyira, hogy nem is lehet a pályákat kapásból végigvinni, előre ki kell tapasztalni őket, majd újbóli nekifutásra megoldani.

Azt bizton állíthatom, hogy PC-n már megjelent, tehát valószínűsíthető, hogy mostanában megjelenik a szürke masinákra is. *(Ez a játék együtt jött meg a Reboot-tal, jellemző, hogy éppen lapzártakor. A következő számban felboncoljuk. M)*

Bagó Péter

VÍZIPARÁDÉ!



VR SPORTS POWERBOAT Racing

Hurrá, ezt is megértük! Most olyat láthatunk, amit legvadabb álmainkban sem gondoltunk volna, az INTERPLAY valószínűleg új műfajt teremtett a PSX játékok végtelen sorában. Új VR Sport csodájuk, a vizek és a száguldás szerelmesinek komponált POWERBOAT RACING ugyanis egyedülálló a maga módján, hiszen valószínűleg ez az első, mindmáig egyetlen motorcsónakverseny paródia. Nem hiszen, hogy létezik még egy program, ami 98-ban az ezredforduló küszöbén ilyen "ügyes" megoldásokat használna.

A zene PC speakereket meghazudtoló, "Sokol" rádió minőségben döngicsél a fülünkbe, a versenygépek folyamatos "dübörgése" pedig legalább olyan izgalmas, mint a barátom 5 éves kisfiának a brümmögése, miközben autóversenyt játszik. Viszont, ha ezekkel nem lennénk elégedettek, kárpótol bennünket a feledhetetlen 2,5 D-s grafika. Ez valóban feledhetetlen, hiszen ha valaki látta már a távoli háttérben scrollozással elhúzó szép tájképek előtt a verseny során a partból hirtelen kinövő szebbnél szebb tereptárgyakat, dombokat, hegyeket, fákat, házakat, biztos örökké fog rájuk emlékezni, pláne ha fizetett érte. Remek nosztalgikus húzás az is, hogy a választható nyolc gépről a formájukon és nevükön kívül más adat nem áll rendelkezésünkre, ami megkönnyítené döntésünket, hogy melyiket szeressük. Bár a betöltések alatt többnyire katamaránt csodálhatunk – miközben versenyláztól égve várunk a sorunkra – nekünk csak az egytörzsű, Monohull típusú hajók jutnak. Kilencféle pályán próbálhatunk szerencsét, köztük egy olyan hagyományosan vízisportjairól híres tájon, mint a NEVADAI. Ezen belül választhatunk három osztály között, ami legvalószínűbben a nehézségi fokozatot jelenti. Persze, nem maradt ki annak a lehetősége sem, hogy egymás ellen mérjük össze erőnket. Így aztán akár ketten is élvezhetjük a rendkívül ötletes pályákat, melyek a verseny során egy-egy tereptárgy áthelyezésével kissé átrendeződnek. Ez valószínűleg azt a célt szolgálja, hogy mint Mátyás király és a székely leány meséjében, vigyünk is ajándékot meg ne is, azaz legyen pályarövidítő út meg ne is. Választási lehetőségben nincs is hiány, ha egyedül szánjuk rá magunkat a játékra, Arcade, Shoot Out, Time Trial, Challenge, Practice módokban csiszolhatjuk vízi jártasságunkat. Ha ketten vágunk neki az élvezetnek, még akkor is kétféle, a Head to Head és a Shoot Out módban próbálhatjuk a győzelmet megszerezni. Az Arcade mód nem sok ismertetést igényel, szép sorban minden pályán dobogós helyezést kell elérni, hogy továbbjussunk a következőre.

Ha nem sikerül, újra próbálhatjuk azt a pályát, amelyik kifogott rajtunk. A Shoot Out egy érdekes variáció, bizonyára maximalistáknak találták ki, ugyanis csak első helyezéssel lehetünk elégedettek, a jutalom kimerül egy "CONGRATULATIONS, YOU WON THE RACE" közlésében, aztán vagy újra ugyanazt a versenyt kezdjük amit az előbb nyertünk meg, vagy vissza a főmenübe.

Szóval a különbség csak a gratulációban van, ha nyerünk, ha vesztünk ugyanúgy vissza a főmenübe, vagy még egyszer ugyanazt. A Time Trial önmagunk elleni vetélkedésre alkalmas. Először a stopper mutatója ellen egyedül a pályán, majd az így rögzített időeredményt képviselő árnyékkal versenyezve alaposan felülmúlhatjuk önmagunkat.

A Challenge a csúcstartó elleni próbálkozást jelenti, ha sikerül legyőznünk, kimenthetjük a nevünket a memóriakártyára is – a játék 1-6 blokkig foglalt helyet a kártyán, ha igénybe vesszük ezt a lehetőséget.

A Practice önmagáért beszél, gyakorlási lehetőséget kínál, ha arra szánnánk magunkat, hogy rutinos versenyzővé képezzük magunkat ebben a játékban. Az irányításra nem lehet panaszunk, az anyag támogatja az analóg controllert, de a hagyományos "fapadossal" is lehet boldogulni, igaz néhány pálya kemény diónak bizonyul.

A game "enginejét" (szép magyar mondat ugye?) a Prometean Designs készítette, ha kipróbáljátok netán a játékot, majd döntsétek el, büszkék lehetnek-e rá. Mellette szól pl: a fényhatások megoldása, különösen az a kedveskedés, amikor a szembesütő nap elvakít bennünket és nem látjuk a pályát. Jó ötlet, igazából sem mindig a napnak háttal nyomulhatunk.

Ez legalább valósághű, ami nem mondható el a grafikáról, pontosabban a parton menetközben megszülető tájról, ami nem csak azért dühítő, mert az ember 98-ban már tökéletesebb megoldásra számítana, hanem azért is, mert sokszor azt sem látjuk időben, hogy merre halad az út. Bocsi, mondjuk inkább merre folyik a pálya vize.

Az irányításhoz szükséges gombok kiosztását némileg keretek között ugyan, de kedvünkre alakíthatjuk, azaz választhatunk 4-féle variáció közül.

Az egyik funkció a nézet változtatása, ami a külső és belső nézet közötti átváltást szolgálja, kár, hogy a belső nézet semmi információt nem ad arra nézve, milyen "szélesek" vagyunk és hol a csónakunk eleje, így józserivel használhatatlan. A gyorsítás és az irányítás gombok nem érdemelnek különösebb említést, viszont érdemesnek gondolom a Trim Down és Up beállításnál megjegyezni, hogy elsősorban arra való, hogy ugrató után ne menjünk a víz alá a csónakkal, mert bár nem süllyed el végleg, de jelentősen lelassít.

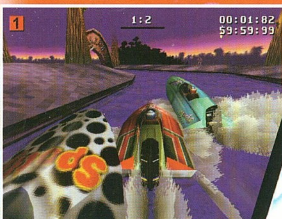
Bár a borító 3 osztályról és több mint 30 hajóról beszél, én csak a nyolc egytörzsű közül választhattam, igaz ha beleszámoljuk a díszlethajókat is, talán összejön ez a mesés szám, de akkor még mindig hol vannak a katamaránok, szóval itt valami nagyon nem stimmel.

Mellesleg a demo módban sem látni katamaránt, lehet hogy más borítót néztem?

Összességében állati nagy csalódás ez az anyag, hiszen az INTERPLAY általában jó progikat szokott piacra dobni, fene se tudja miért nyúltak így mellé. Egymás ellen versenyezni nem lenne rossz, de az a húzás, hogy a pálya az orrunk előtt nő ki a földből, még ezt is elrontja. Ha valóban paródiának szánták, az jópofa, de attól félek komolyan gondolták, és akkor elkeserítő, különös tekintettel a nevadai sivatagban kanyargó pályára, ahol úgy teremnek sziklák a parton, mint eső után a gomba. A fényhatásokat figyelembe véve, amik tényleg nem rosszak, az az érzésem, mindenáron piacra akartak sietni ezzel a stuffal és azért van így el...kapkodva. Talán a húsvéti locsolkodáshoz akartak időben kellő mennyiségű vizet prezentálni – ez sikerült, a programon viszont még lehetne dolgozni, hogy valóban jó szórakozást jelentsen annak, aki efféle vízi őrületre szánja magát.

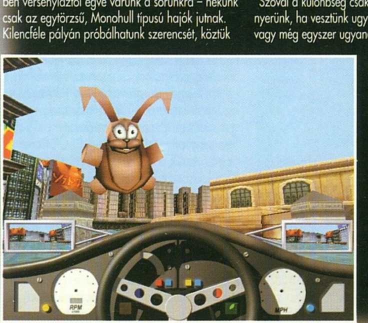
A borító ajánlása szerint már 3 éves kortól is nyugodtan használható, való igaz a kicsik még nem annyira finnyásak, akár tetszhet is nekik, ahogyan hirtelen kinőnek a fák, sziklák a parton, miközben folyik a verseny meg a víz. Hát jó pancsolást!

Gabor a poo









POWERBOAT RACING

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-6 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
✓ AKI SZERETI A MOTORCSÓNAKOT ANNAK TALÁN ÉLVEZETET OKOZ
✗ NINCS ELÉG HELY FELSOROLNI

45%

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

Huszonegy évvel ezelőtt az a George Lucas nevű fickó nagyot robbantott, az holtbiztos. Az akkori technikai módszerekkel egy olyan filmtrilógiát hozott létre, mely még most is, ennyi idővel a készülte után is új nézőkre talál. A film egy egyszerű történet a gonosz és jó küzdelméről, mégis van benne egy varázslatos erő, mely magával ragadja az embert. Mi lehet egyszerűbb annál, hogy olyat alkossunk, mely milliókhoz áll közel, s oly sokan rajonganak érte?! A LucasArts volt abban a szerencsés helyzetben, hogy ezt a témát most olyan oldaláról mutassa be, amit még senki nem dolgozott fel – a Star Wars mint verekedős játék. Címe MASTERS OF TERAS KASI.

Már hónapok óta legendák keringenek egy olyan Tekken féle játékról, melyben mint Luke Skywalker csépelhetem a gonosz erőket lézerkardommal, de választhatom akár a sötét oldalt is. Hát, sajnos álmaim ennél a pontnál romba dőltek, ugyanis amint beraktam a korongot a gépbe, máris lelombozódtam. Szó se róla, az inroval semmi bajom, tényleg eléggé jól megcsinált videofilm minőségű az egész, majdnem megközelíti az eredeti film színvonalát. A probléma ezután jött, amint megláttam magát a valódi grafikát. Hááát, hogy ne mondjam, még a csúnya szó is megtisztelő eme címre – ha nem lett volna kiírva a karakter neve a képernyő tetejére, esküszöm nem mondom meg, hogy éppen Leia hercegnővel voltam. Ez az első hiba. A második, hogy a figurák jócskán el vannak "kockásítva". Szerintem Chewbacca nem kockadarabokból áll, hanem hosszú szőrcsomók lógnak le a testéről. Nos valahogy ezt is elfelejtették ábrázolni. Nos, most nézzük a háttereket. Hát ilyen sivár, kihalt és élettelen arénákkal még nem találkoztam. A háttérben kb. 3 fa és 2 ház található, aztán a többi a ködbe vész, ám ennél az volt a rosszabb, amikor még köd sem volt, csak egyszerűen az egyszínű kék ég. Azért valami felhő, vagy hasonló mindig van az égen. Na mindegy. *(Igazán nem akarok kritizálni, de én egyetlen fát sem láttam a háttérben – egy helyszínt kivéve – lehet, hogy Péter egy másik programmal játszott? Szerintem pont a hátterek néznek jól ki, például a lezuhant X-Szárnyú, Boba parkoló Slave 1-es gépe, a szétlőtt Lépegető vagy a Bespin felhőkarcolói között cikázó siklók. M)* Ezek után senki ne lepődjön meg, ha még egyéb furcsaságok is feltűnnek, ezért mindenki csak a saját felelősségére vásárolja meg eme produktumot. A legjobban az jár, aki ajándékba kapja, mert nem fizetett érte – mondjuk, ha szereti eme témakört, akkor jól meglesz vele. Azt mondjuk aláírom, hogy a részletekre odafigyeltek. Fel lehet fedezni például R2D2-t is a Hoth bolygó hátterében, vagy azt a gilisztát, ami egy aszteroida belsejében tanyázik. Aki esetleg nem boldogulna, annak álljanak itt az alábbi sorok:

A játék alapjában véve 8 karaktert tartalmaz, ám a későbbiekben (valahol a Kód-X magasságában) fény derül a rejtett szereplők előhívására is. A menürendszer úgy általában véve tényleg kiforrott és szerteágazó valami. Tudunk játszani egyszerű tornát az összes gépi ellenfél ellen sorjában, itt végül a főellenfél majd Darth Vader lesz. A VS MODE egy egyszerű 2 játékos egymás elleni megmérettetésen lapul, itt lehet aztán igazán püfölni egymást hasonló jelszavakkal, mint: "Az én lézerkardom hosszaaabb", "Viszont én meg erősebb vagyoook". A SURVIVAL MODE egy igen érdekes dolgot foglal magában. Egy szereplőt kell választanunk, akivel majd 30 másodperces menetekben, energiatöltés nélkül kell végigvernünk annyi ellenfelet, amennyit tudunk. Persze kis segítség, hogy menetek után ha nagyon kevéske energiát is, de valamennyit visszakapunk. Következő a TEAM MODE, ahol 4 embert kell választanunk, s hasonlóan az előző feláláshoz, itt is egy energiával kell a többieket püfölni. A különbség az, hogy ha elhalálozunk, színre lép következő csapattag, és ő folytatja tovább. Lényeges, hogy az ellenfél energiája akkor sem töltődik, ha győz (csak a már említett parányit), bármennyit vettünk is le tőle, valamint két ugyanolyan ember nem lehet egy csapatban. A PRACTICE MODE az a hely, ahol a kiválasztott karakterrel begyakorolhatjuk a mozgásokat. Mármint amit már tudunk velük, ugyanis első ránézésre nem hinném, hogy van aki megmondja, ki milyen kombinációkat tud. Mindegy, itt lehet ütni a kiválasztott ellenfelet, begyakorolni néhány kombót, meg fegyveres mozdulatot (Kombókról jut eszembe: érdekes módom ami gyakorlásnál bejön (például a "21 hits" Jedi master ütéssorozat), az a játékban 2 hits-nél nem nagyon megy feljebb, persze a gép ellenünk bármit megcsinálhat...! *(Ehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy ennyire patkány módon csaló verekedős játékkal már régen találkoztam. A könnyem kicsordult a röhögéstől néha, amikor az ellenfelem 1 miliméternyi energiával olyan varázslatot mutattak be, ami kivédhetetlen volt, ráadásul az összes energiámat – még a fele megvolt – levette. M)* A RECORDS ponton belül a statisztikai adatokat olvashatjuk el, 4 oldalra bontva, ki milyen módban, mennyit, milyen eredményesen játszott. Az utolsó OPTIONS menüpontnál lehet beállítani az olyan dolgokat, mint a nehézségi fokozat (EASY, STANDARD, JEDI). Akinek fontos, az megszabhatja milyen hosszúak legyenek a menetek (30, 45, 60, 90 másodperc, vagy végtelen), illetve hány menetet kelljen kötelezően



CHEWBACCA KAMÉLEON MÓDJÁRA OLVAD BELE YODA VILÁGÁNAK HÁTTERÉBE



UGRÁS NYÚJTOTT LÁBBAL, KÉT MÉTER MAGASRA, AKÁR CSAK AZ ÉLETBEN





A KÉP BAL OLDALÁN A LEGJOBB VÉDEKEZŐ TAKTIKA LÁTHATÓ, ADDIG KELL SASSZÉZNI, AMÍG AZ ELLENFÉL BIRKA MÓDJÁRA MAGÁTÓL KIESIK A RINGBŐL

ENNEK AZ ARDEN LYN-FÉLE ÉSZBONTÓ VARÁZSLATNAK A LÁTTÁN MEGY EL A JÁTÉKOS UTOLSÓ CSEPP KEDVE IS



HAN SOLO BALETTÁNCOS MÓDJÁRA TÁNTORODIK MEG "PARTNERE" ÜTÉSÉTŐL



HAN KONTRA CSUBI_HOVÁ LETT A BARÁTSÁG?

nyerni (2, 3, 4). Van még egy érdekes dolog itt, méghozzá a "Player Change at Continue", ez jelenti azt, hogyha meghalsz, lehessen-e átváltani más játékosra, vagy sem.
Akkor nézzük miket is tapasztaltam játék közben. A karakterek 3 csoportba oszthatóak. Vannak a kardos harcosok, ők valamiféle szúrós, hosszú tárggyal rendelkeznek. Vannak a fegyveres



egyének, akik lőni tudnak és ugye azok az emberek, akik nem tudják elrakni harci szerszámaikat.

Luke Skywalker: Lézerkard a fegyvere, elég extrém dolgokat csinált ellenem a gép, persze én ezekből egyet nem tudtam behozni. Ilyen mozdulatok például, amikor a zsebében volt a kardja és hipp-hopp a fél energiáját feltöltötte; vagy például egyszerűen rámküldte a kardját, és az őrült denevér módjára elkezdett pörögni körülöttem. Mondanom sem kell, a fél energiám bánta. Szerintem ideális karakter hosszú kardja miatt.

Princess Leia: Erőssége a botja, mely két végén szintén lézerben végződik. Elégé szimpatikus volt, kivéve azt a tényt, hogy nem úgy néz ki, ahogyan a filmben. Bizonyára azért, mert egy öregebb "változatáról" van szó.

Darth Vader (rejtett karakter): Talán a legerősebb, ha nem a legerősebb egyéniség a játékban. Lézerkarja elég erős, s rendkívül gyorsan felpattan a padlóról, ha esetleg oda kerülne. Brutális mozgása a villámszórás, amikor is a padlón végigsuhog egy-két villámcsapás.

Mara Jade (rejtett karakter): Női egyed, szintén lézeres karddal. Szinte ugyan az, mint az előbbi Tört Vödör, még speciális mozgásaik is egyeznek,



NESZE NEKÜNK EMANCIPÁCIÓ - VADER NAGYÚR NEM GYŐZ HÁTRÁLNI

egyetlen különbség, hogy nőnemű az illető.

Slave Princess Leia (rejtett karakter): Ez egy másik kiadása Leianak, valamivel lengébben öltözött. Fegyvere a már ismertetett bot.

Han Solo: Pisztolyos alakulatunk elég erős tagja, bombát hajigál, felüt, szóval nem puhány, az biztos.

Chewbacca: Szintén lőfegyverrel rendelkezik, termete tekintélyt parancsol, valamivel erősebbek a mozgásai társainál, ám lassabban mozog.

Boba Fett: A repülni is képes fickó elég húzós lett, ugyanis nem elég, hogy lődöz ránk, még a rakétáit is ránk uszítja. S ha már lúd, legyen kövér címszóval rögtön négyesével jön az áldás.

Jodo Kast (rejtett karakter): Nem tudom ő kicsoda-micsoda, annyit látok, kiköpött Boba a srác. Mind fegyvere, mind speciális mozgásai megegyeznek.

Hoar: Hát ő az akit nem kedvelek, mármint ha a gép játszik vele. Meg tudok őrülni, amikor leveszem majdnem az egész energiáját, és akkor kitalálja, hogy ő most "szuperextraspeciálismozgásozik". Ez általában a menet végével is egyenlő szokott lenni.

Stormtrooper (rejtett karakter): ő a rohamgárdista Vader nagyúr csapatából. Elég jópofa, szintén fegyverrel rendelkezik és gránátokat dobál. Kinézetre szerintem a legdizájnosabb szereplő.

Thok: A disznó, elég piszkos



BOBA "BATMAN" FETT TWISTELNI HÍVJA PARTNERÉT



SZÁNALMAS FIGURÁK, SZÁNALMAS HÁTTÉR

módszerekkel játszik. Egy baltája van csupán, de azzal is be tud fűteni. Ez a fűtés szó szerint értendő, ugyanis keze tűz formájába szokott átcsapni, s az olykor fájdalmas szokott lenni. Kedvelt módszere még a tűzkör, amikor sok kicsi tűzkarika pörög körülötte a földön, s mindig követi őt. Az holtbiztos, hogy minimum egy eltalál belőle.

Arden Lyn: A másik jópofi női karakter. Keze egy fegyverben végződik, és azzal szokott alkotni valami hatalmasat. A legszeretetreméltóbb az a mozgása, amikor egy lila búra jelenik meg körülötte (ez elég NAGY kiterjedésű), s amint hozzáérek a fél energiám bánja. Hát köszi!

A játékos választásnál még feltűnik egy apró trükk, ha az L1 gombot folyamatosan nyomva tartjuk, szereplőnk egy másik oldaláról mutatkozik be, s így talán egy kicsit változatosabbá teszi a küzdelmet.

Az értékeléskor nehéz helyzetben vagyok, mert ezt a hálás témát sajnos nagyon elszúrták a LucasArts emberei, talán még nem is volt példa ilyesmire, hogy valami rosszat alkottak volna. A grafika az valami borzalom, ronda, sivár és had ne ragozzam tovább. A kezelhetőség a másik nagy marhaság. Nem értem miért kell egy gombot háromszor megnyomnom, hogy azt csinálja, amit akarok. Plusz nem értem, miért kellett kitalálni azt a módszert, hogy a legtöbb speckó csak akkor jön be, ha két gombot egyszerre nyomok le. Ezt ilyen irányításnál egyszerűen kiakasztóan nehéz behozni. *(Hát itt még enyhén fogalmaztál Petikém, mert ez a világtörténelem legidegesítőbb verekedős játéka! Tök sz** az irányítás, borzalmasak a gépi ellenfelek, semmi taktika, semmi stratégia...én legszívesebben összetörtem volna a CD-t. Miért kellett ezt az amúgy csúcs ötletet ennyire elrontani? Komolyan el tudnám sírni magam. Ez egy paródia, nem vitás. MJ)* Egyedül a hangok voltak azok, amikkel meg voltam elégedve. Egyszerűen kivágták őket a filmből, így hallhatjuk R2 kis bippegéseit a menüben, vagy Chewbacca üvöltéseit játék közben. Ha hangok alapján kéne értékelni 100%-ot kapna. Sajnos azonban ez nem olyan bunyós anyag, ahol összhatásban lennének a dolgok, egyszerűen irányíthatatlan és pocsék az egész úgy ahogy van. Végül pedig egy a szerkesztőségben töltött nap 2 kiragadott mondatával búcsúznék, történt ugyanis, hogy a Martin és a Zsolt is először látták a játékot élőben, majd csak ennyit reagáltak rá:

Martin: "Ismét nem dőlt meg a Tekken 2 királysága".

Zsolt: "Ennél a Bloody Roar sokkal jobb volt".

Bagó Péter

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ A HANGOK ÉS A REJTETT SZEREPLŐK
× MINDEN MÁS

48%

EGY KISSRÁC KALANDJAI



RASCAL



Az időgép veszélyes dolog. Az emberiség ugyan még nem találta fel, ám fantasztikus filmek tucatjai szólnak arról, mi lett volna ha...? Talán nem is fogtuk még fel igazán, mekkora veszélyekkel járhat egy efféle kis kaland, példának nézzük ugye a "Vissza a jövőbe" című filmet, amely talán eddig a legszórakoztatóbb és egyben felvázolja a lehetséges bakikat is. A mostani témánkhoz annyiban kapcsolódik az időgép, hogy főhősünk papája is egy kicsit komfortosabbá tette a házát, valahogy úgy, hogy csöveken keresztül lehet közlekedni az egyik helyiségből a másikba anélkül, hogy le kéne battyogni a lépcsőn. Rascal éppen a pincében járkál, amikor is hirtelen megjelenik két kis lény valamiféle dimenziókapun keresztül, és szegény papát elrabolják. Hüpp. Egyedül egy fegyver marad az asztalon, meg a gomolygó füst, melybe ugorva el lehet menni a gaz banditák után.





A játékot az a Traveller's Tales készítette, akiknek egyik segítőjük a "The Jim Henson Workshop" – ők olyan nagy neveket rajzoltak meg, mint a Muppetek, vagy a Flintsones film dinója, vagy a Babe a kismalac. Mellesleg a Traveller's Tales sem ma kezdte a szakmát, olyan neves játékok fűződnek a nevükhöz, mint a Leander (még az Amiga korszakból), vagy a Sonic R a Saturnon. Sőt, egyes embereik még a Wing Commander 3 (PC) munkálatain is dolgoztak. Most azonban egy 3D-s platform játékot dobtak piacra, melytől én legalábbis igen sokat remélek.

Kezdjük a menü nem túl bonyolult felvázolásával. A Starttal indulhatunk el megmérettetéseink útján, az Options menüben pedig beállíthatjuk a joystickot, az analóg irányítót, a hangokat és beírhatunk valamiféle Passwordöt is. Induljunk el, saját szobánkba jutunk. A Select gomb lesz az, amivel a térképet kérhetjük le, a Start pedig abba a menübe visz, ahol lehetőségünk akad kilépni. A kis gazfickónak két mozgása van, tud lőni és ugrani. A képernyőn négy ábra van: a szív jelzi energiánkat, ezt tudjuk pótolni, már felszedjük a szív ikont. A sapka alul életeink számát mutatja, ezt a kék sapkákkal tudjuk tunningolni. A pisztoly alakú rajzon nyomon követhetjük, hogy mennyi töltény áll még rendelkezésünkre. A homokóra egy érdekes dolog. A pályákon az a lényeg, hogy megtaláljuk az időkapu 6 darab részletét (arany színű körcikkelyek), majd a homokóra feletti dimenziókapun keresztül átlépni egy következő világba. A saját házunkban van egy "save/load" szoba, ide kell minden kaland után visszatérnünk, már ha akarunk egyet menteni. A játék egyébként 6 világból áll: Castle, Aztec, Western, Galleon, Atlantis és Lab. Ezen pályák mindegyike 3 részre oszlik, egy a múltban, egy a jelenben és egy másik a jövőben játszódik, így jön ki a 18 pálya.





Körülbelül ennyit kell végigjárni ahhoz, hogy leszámoljunk az emberrablókkal. A játék elején a múltban indulunk egy várkastélyban, itt ellenfeleink kimerülnek a különböző pókokban, denevérekben és gonosz katonákban. Ezen a pályán a tűz okozhat sérülést, plusz az ágyúk. Persze vannak még különböző elmés csapdák is, de térjünk át inkább a második pályára. Itt akkor ért egy nagy sokk, amikor megláttam azt az ügyességi részt, ahol egy fatányéron kellet snowboardozni, le egy kanyargós kis ösvényen, kő akadályok mellett szlalomozva. Hát ez egy jó pont volt, de nagyon! Előkerülnek a kulcsok is, piros, sárga, és kék formában lehet őket megtalálni, értelemszerűen az adott ajtókat nyitják. Érdekes jelenség még a víz alatti úszkálás, ilyenkor az ugrás gombját folyamatosan nyomva tartva lehet evickélni a víz alatt, amíg a levegőnk tart. A pálya végén található két óriási emelkedő, ahonnan óriási kövek gurulnak le. Ezen kell följutni ahhoz, hogy elérjük a pálya végét. A harmadik pálya Atlantis, rögtön úgy kezdődik, hogy egy vízesés tetejére kell fölverekedni magunkat kis kiálló szigetek segítségével. Hát a látványra biztos, hogy nem lehet panaszkodni. Maga a játék tehát igen változatos, minden pályán más és más tereptárgyak találhatóak, csak egy pöttyet irányíthatatlan szegény.



Szóval itt vagyok ezzel a Rascal-lal, és nagyon be vagyok fürödve. Amikor a cég azt hirdette, hogy a játéka 50 fps (képkocka másodpercenkénti) frissítéssel fog futni, nagyon eldobtam magam, hiszen ez extra profi minőségű játékmenettel társulhatott volna. A játék ugyan tényleg gyors, de amint belép valamilyen ellenség a képernyőre, valamennyit lelassul. Valahogy az egész a One című játékra emlékeztet, ugyanis ebben az esetben is csak egy dolgot rontottak el, de azt nagyon: a kamerakezelést és az irányítást. Az tényleg nem gond, ha egy játék nehéz, de ha irányíthatatlan és nem is látom, hová vezet az út, akkor tényleg katasztrofális a játékmenet. A grafikával kapcsolatban azt hiszem semmi kifogásunk nem lehet, egyszerűen változatos és szép. A zene a másik kiemelkedő pozitívum, dallamos aláfestő hangokkal a fülünkben lehet kalandozni, és mindig az adott pályához kapcsolódik (nagyon tetszett például az Atlantis zenéje). Az irányítás körül kezdődnek a problémák. Ahogyan emberünk mozog, és a kamera mellé még össze-vissza repked a képernyőn, az valami rettenetes. Egy kis odafigyeléssel esetleg talán javíthattak volna rajta, ám így sajnos csak a One szintjét üti meg.

Bagó Péter

RASCAL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ NAGYON VÁLTOZATOS REMEK ZENEI ALÁFESTÉSEKKEL
✗ KIAKASZTÓAN NEHÉZ KEZELNI NEHEZEBB AZ ÁTLAGNÁL

72%

Szerintem Bombermant, a szkafanderes, robbantgatós kisemberkét egyetlen konzolos olvasóknak sem kell bemutatnom. A játék szinte az összes konzolformátumra megjelent már, örülhetek neki a NES, Game Boy, MegaDrive, SNES és az N64 tulajdonosok is. Bomberman eddig csak a PlayStation gazdákat kerülte el, de szerencsére ez most megváltozott. A BOMBERMAN WORLD egy klasszikus Bomberman játék, nem erőltették túl a készítők a 3 dimenziót (mint az N64-es verziónál), így a játékban ugyanazok feladatok és



dolgok köszönnek vissza ránk, mint egykoron. Tehát Bombermant kell irányítanunk, a feladatunk pedig az, hogy megtaláljuk a pályák kijáratát (azaz eljussunk odáig). Ellenfeleinket bombákkal hatástalaníthatjuk. A játék logikai részét az adja, hogy a bomba, amit lerakunk, nemcsak ellenfeleinkre, hanem ránk is veszélyes – tehát miután leraktunk egyet, gyorsan el kell pucolni; nem beszélve arról, hogy az idő is nagyon szorít. A szép és hosszú bevezető film után a főmenüben találjuk magunkat, ahol a következő dolgok állnak



BOMBERMAN WORLD

BOMBASZTIKUS!

rendelkezésünkre: A GAME MODE-nál választhatunk a játékmódok közül. Az első a Normal Game, ez egyfajta történetes módnak felel meg. A játék sztorija szerint egy titokzatos erő életre hívta Bomberman négy legveszedelmesebb ellenfelét. Hősünk épp szemtanúja volt a feléledésüknek, így elhatározza, hogy elpusztítja őket. Kezdéskor csak az első bolygón indíthatunk, miután ezt megtisztítottuk, jöhet a másik. Egy bolygó általában öt pályából áll, mindegyik végén egy főellenséggel. A főellenfeleket két menetben kell leküzdenünk: először rendes alakban támadnak ránk, majd átváltoznak valamilyen szörnnyé és úgy próbálnak minket likvidálni. Egyébként így szörny alakban sokkal könnyebb elintézni őket, mivel jó nagy testük van és könnyű őket sebezni. A pályákon az a feladat, hogy az összes kék színű kristály felvételével kinyissuk a kijáratot. Ha ez megtörtént mehetünk a következő szintre. Van lehetőség állásmentésre is, memóriakártya és kódszó formájában, de sajnos ez csak halálozás után jön be – igaz, hogy valószínűleg elég sokszor. A második játékmód, amit választhatunk a BATTLE GAME.



Ez többjátékos módot jelent (egy megfelelő elosztó segítségével akár öten is nyomhatjuk egyszerre a játékot), de ha esetleg nem lenne társunk, akkor egyedül is szembeszállhatunk négy gép irányította ellenféllel. A többjátékos módnál vannak még további lehetőségek: a BATTLE ROYAL MODE a sima többjátékos módot jelenti, ilyenkor választhatunk, hogy mindenki-mindenki ellen (SINGLE MATCH) vagy csapatban (TAG MATCH) akarunk-e játszani. Választhatunk nyolc különböző karakter és tíz pálya közül. Kérhetjük a MANIAC módot is, ennél a pontnál meghatározhatjuk, hogy milyen speciális felszereléseket vigyünk a pályára. A végére hagytam a CHALLENGE GAME opciót, ez egyfajta klasszikus módnak felel meg. Itt csak az ellenfelek kinyírására kell koncentrálni, a karakterek a régiek - csak azt tudjuk eldönteni, hogy menyi idővel induljunk. Bomberman nem lenne Bomberman a felvehető speciális tárgyak nélkül. Ezeket a felszereléseket ikonok formájában vehetjük fel – egyszerűen csak ki kell robbantani a torlaszokat. A felvehető ikonok (és hatásuk) a következők:

Bomba: ezzel mindig eggyel több bombát rakhatunk le.
Bomba 2: átmehetünk vele a bombákon.
Láng: meghosszabbítja a robbanás hatótávolságát.
Láng2: az előző felturbózott változata.
Soros bomba: hatására a Négyzettel három bombát rakhatunk le.
Kéz: ha leraktunk egy bombát, akkor a körrel felvehetjük és eldobhatjuk (akár az ellenfeleinket is)
Bokszkesztyű: hatására az R1-gyel és a Négyzettel elbokszolhatjuk a bombákat.
Görkorcsolya: gyorsabban mozoghatunk vele.
Csepp: speciális bombát telepíthetünk ha felvesszük.
Szív: sérthetetlenné tesz minket a robbanásokkal szemben, méghozzá annyiszor, ahányat felvettünk belőle.
Fal: ezt fölvéve átmehetünk a falakon.
P: erre nem sikerült rájönnöm.
Halálfej: ezt soha ne vegyük fel, mivel valamilyen káros tulajdonsággal lesz ránk (például





megbolondítja az irányítást, automatikusan bombát rak le stb.). Hatása csak akkor múlik el, ha egy másik ikont veszünk fel.

Ha valamelyik főellenséggel nem boldogulunk (az elhalálozás miatt eltűnnek az extráink), érdemes visszamenni az adott bolygó könnyebb szintjeire, és ott robbantgatva keresünk felszereléseket. Miután így feltuningoltuk magunkat, bátrabban mehetünk a főnökök ellen. Nem maradt más hátra mint az értékelés: a játék nagyon ötletes, változatos és mint az eddig leírtakból kiderült tartalmas is. A grafika nem tartalmaz semmilyen óriási látványosságot, inkább "csak" a szép kategóriába tartozik. A játék nehézsége is korrekt, de a későbbi pályákon a kötélidegzet nem árt. A játékot mindenkinek ajánlom, szerintem remek szórakozást nyújt (főleg a több játékos mód miatt).

Veres Miki

BOMBERMAN WORLD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-5 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER

✓ MAI KÖNTÖSBEN A KLASSZIKUS FORMA, REMEK TÖBB JÁTÉKOS MÓD
× MENTENI CSAK ELHALÁLOZÁS UTÁN LEHET

84%

DRAKULA ÚJRA ARAT

CASTLEVANIA

SYMPHONY OF THE NIGHT

Kastélyok, vámpírok, misztikus eltűnések. Azt hiszem bármilyen horrorfilmben megállnák helyüket az előbbi fogalmak egy jó körítés kíséretében. Az alant elterülő CASTLEVANIA is valami hasonló történetről szól, kastéllyal, gonosz vámpírral, meg egy jó adag misztikummal. Hogy miképp lehet ezt egy mai játékban bemutatni, azt most megtudhatjuk a Konami fejlesztéséből.





A történet 1792-ben kezdődik, ahol is egy Belmont nevű fickó szerepében kell megölnünk a gonosz kastély urát Transylvániában. Az akció sikeres, Drakula meghal, a kastély "megtisztul". Ezek az események a régi SNES-es játékból is ismerősek lehetnek, hiszen a PlayStation-os játék ott kezdődik, ahol a Nintendós befejeződik. Ám most a sztori tovább gördül, mert 4 évvel később Belmont rejtélyesen eltűnik, s újra kezdődnek a rémálmok, meg az efféle huncutságok a kastélyban. Ekkor lép közbe újabb hősünk Alucard, feladata a kastélyban folyó sötét üzelmek felszámolása lesz.









A játék menüjében tulajdonképpen semmit nem tudunk beállítani, kivéve a memóriakártyával kapcsolatos összes kombinációt (fájltörlés, átnevezés, törlés). Az első pontnál lehet kezdeményezni az új játékot, majd elindulni a kastélyban felfedező utunkra. A program úgy van megoldva, hogy első indításnál mindig le kell játszanunk a SNES játék utolsó pályáját, s csak ezek után léphetünk a következő, első szintre. A képernyőt áttanulmányozva látható a bal felső sarokban az energiánk (ez először még igen alacsony), mellette egy kék csík mutatja "medzsikális" (akarom mondani varázslati tudásunk feltöltődöttségét), alatta pedig egy piros szív, mely szintén ezt mutatja csak másképp. A játék során ezen értékeket lehet majd fejleszteni piros szívek felszedésével (általában gyertyatartókból és más hasonló világító eszközökből lehet kiütni őket), vagy adott számú ellenség likvidálása után ugrunk egy szintet.





A játékmenetet a Start gombbal tudjuk megszakítani, mely egyben Pause-ként is szolgál. Ezen a képen rengeteg információt találhatunk meg karakterünk állapotáról. Alul feltűnik a már legyilkolt ellenfelek száma, aztán hogy mennyi kell még a szintlépéshez, végül pedig a nálunk lévő pénzmennyiség. Fent az aktuális fejlettségi "level" látható, ez mindig fejlődik a gyilkolással egyenes arányban. A kép közepén 5 választható opció terül el. Az elsőben a nálunk lévő tárgyakat rendezhetjük. Ezen belül azt, hogy a kezünkben, fejünkön, testünkön és nyakunkon miféle dolgok legyenek. Az elején még igen szegényes a választék, de a későbbiek során a megölt ellenségek majd elejtenek egy-két számunkra igen érdekes cuccot, melyeket majd lehet alkalmazni. Mielőtt feltennél magadra valamit, (X) ellenőrizd le, hogy tulajdonságaidat (sebesítési erősség, páncél, stb.) mennyire csökkenti, vagy növeli, nehogy valami bóvlival rontsd el a karakteredet. A menükből kilépni a Háromszög gombbal lehetséges. A második ponton belül (Relics) a már megszerzett varázslatokat láthatod (leírásuk is megvan, plusz a szükséges energiaérték). A következő ponton belül a mágiákat, vagyis a különböző rejtett tehetségeinket használhatjuk, úgymint az ellenségek nevének kiiratása, a sebzési pont megjelenítése, de ahogy haladunk előre a történetben, feltárulnak az olyanok is, mint a varázslattal zárt ajtók kinyitása, valamint a különböző állatokká változás. A System menüponton belül alapból csak 3 kalibrációs lehetőségünk akad: beállítani, hogy a képernyő milyen legyen (színes, szagos, szélesvásznú). Megmondom őszintén hogy a Familiars menüt bár nagy kínok után, de sikerült megszereznem, de nem igazán tudom mire való (talán varázslatokra?). Tehát ezek a lehetőségek a Start-menüben. Van még egy gomb (a Select), amivel a szép térkép jeleníthető meg, ahun' is látható az eddig bebarangolt terület (kékkel jelölve). A történet során lehetőség akad még teljes térkép szerzése, ám azon sincsen rajta minden! A be nem barangolt részek sötétkékkel vannak színezve.





Azt hiszem ezek után rá is térhetünk magára a játékra. Figuránk képes ugrani (X), használni a bal kezében lévő tárgyat (Négyzet), és a jobb kezét (Kör). A felszedett tárgyat (ami az energiacsík mellett jelenik meg), a Fel+Négyzet együttes lenyomásával lehet aktivizálni.

Kalandozásainkat a kastély tövében kezdjük, innen kell majd eljutnunk a tetőpontra, s kivégeznünk a vár egyelőre még ismeretlen urát. Az első szörnyeket kb. 1-2 kardcsapással el is lehet intézni, sok segítséget itt nem is nagyon lehet adni, inkább csak felvázolnám a lehetőségeket, amikkel majdan találkozni lehet. A pályákon néha be lehet menni olyan szobákba, ahol forog egy nagy narancssárga sokszög. Ennél a pontnál felfelé kell nyomni az irányítót, ezek után nagy eséllyel pályázunk az állásmentésre. Ez kétszeresen jó, ugyanis nemcsak innen folytathatunk halál után, hanem feltölti az energiánkat is. Ezt a térképen piros színnel jelölték. A felfele irány még megjelenik máshol is, lifteket lehet vele működtetni, székeket lehet vele aktivizálni (le lehet ülni) stb. A másik érdekes szoba a teleport szoba (narancssárga), ez egy távoli helyre sugároz minket, elkerülendő a sok felesleges gyaloglást. Bolyongásunk során eljutunk egy könyvtárba, ahol egy öreg könyvtáros amolyan árusként is szolgál, tőle lehet megszerezni olyan varázslatokat is, melyek nélkül egy-két helyen lehetetlen átjutni (persze jó kis summáért). Itt szerezhetjük be a teljes térképet, továbbá részletes információk kérhetőek az eddig meglátott ellenfelekről (erősség, pajzs). Persze meg is szabadulhatunk felesleges, ám az öreg számára érdekes cuccainktól. Én az ajtóknak 3 féle változatával találkoztam eddig: amelyik kinyílt magától, amelyik kék színű volt (ehhez kell egy varázslat), meg egy harmadik, amihez füstté kellett válnunk pár másodpercre és átsuhanni rajta. A főellenségekről az jutott eszembe, hogy mindig egy lezárt teremben vannak, s elég nehéz megverni őket, nekem mindig elkellett valami kedélyjavító energiacsomag (hol sonka, hol fagyi...).

Most pedig leírom, hogy miért is érdemes befektetni eme gyöngyszembe. Maga a grafika az mondjuk nem a legkifejezőbb, de hát legalább változatos. Igazi erénye a programnak a játszhatóságban és a zenében mutatkozik, mert ennyire összetett és szerteágazó pályakialakítással még nem nagyon találkoztam. Egyszerűen csodás az, hogy néhány eldugott/elzárt helyre csak a később megszerzett tudással, vagy varázslattal tudsz bejutni, s így izgalomban tart, hisz mindig lesz olyan csücske a játéknak, amit még nem derítettél fel. A zenéről pedig csak annyit, hogy minden pályarésznél változó és hangulatos aláfestő effektekkel találkozhat az ember. Lehet, hogy pár embernek nem fog tetszeni maga kinézet, de azt hiszem, hogy ez esetben nem kéne a külső alapján ítélni, mert a rút külső mögött szórakoztató, izgalmas és jól játszható program bújik meg. Azt hiszem ez az a játék, amiről sokan példát vehetnének felépítés szintjén!!!

Bagó Péter

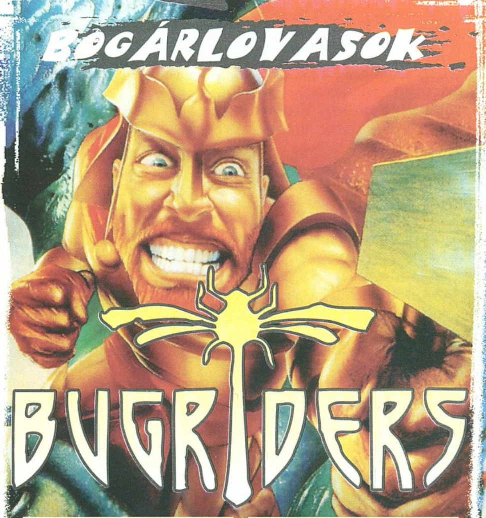
CASTLEVANIA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ NAGY A KIHÍVÁS, SZINTE A KÉPERNYŐHÖZ LÁGOL
× MONDJUK LEHETETT VOLNA SZEBB

89%







A GT Interactive által piacra dobott 3D-s játék, a BUGRIDERS nagy csalódást okozott nekem. A lassan már szokásossá váló gyönyörű grafikával, csodálatos bevezető introval indít (manapság ez már kötelező, ezek nélkül már szinte eladhatatlan egy új anyag), a játék alatt tűrhető a zene, jó a kerettörténet, mégsem elég jó a program. Annyira látványos az intro, hatásos a bevezető, hogy utána teljes a döbbenet: nincs szó másról mint egyszerű versenyről. Már amennyire egyszerű versenynek nevezhető az, ha valaki egy szitakötőn lovagolva próbál gyorsabb lenni a többieknél úgy, hogy üti a hátasát és közben igyekszik kikerülni az akadályokat, meg az ellenfelek lövéseit. Továbbá megpróbálja a többieket kilőni, miközben arra is ügyel, hogy minél több színes gyűrűn menjen keresztül (ezek időt, meg speciális fegyvereket adnak) és mindeközben még a "lovát" se hajszolja halálra! Tessék hát kipróbálni, ha ezek után még van hozzá kedvük! Szóval egyszerű verseny, igaz, választhatunk, hogy a stopper ellen küzdünk, vagy a többieket próbáljuk meg kikészíteni, esetleg "kampányolhatunk" ez olyan bajnokság féle. Hatféle irányítás közül választhatunk, a mentésre jelszót is kapunk ha sajnálnánk rá azt az egy blokkot a memóriakártyán. A Bugriders-t ketten is játszhatjuk, talán így még élvezetes is lehetne, de mégis mindvégig maradt bennem egyfajta hiányérzet. Érdekes, hogy ennek az anyagnak inkább hátránya mint előnye a nagyszerű bevezető, ugyanis ilyen felvezetés után valahogy nagyobb durranásra számítottam. (Pedig becsszóra fölhangosítottam az erősítőt.) A szép, részletes grafikával ugyanez a helyzet, némelyik pályán alig látszik tőle a versenyzőnk. Elvileg minden megvan benne amitől jó lehetne, mégsem tetszett és nem vagyok egyedül ezzel a véleménnyel. Talán az irányítás nem az igazi, bár paripánk tud oldalazni, emelkedni-süllyedni, kanyarodni; tudunk lőni speciális, vagy normál lőszerrel, lehet pajzsunk hátrafelé, majd minden gombnak jut funkció – csak győzzük ujjakkal. Lehet, hogy amióta láttam a "Bogaras Joe" című filmet sajnálom ütni a bogarakat? Azt hiszem nem erről van szó. Persze ettől még lehet, hogy valakinek pont ez fog tetszeni, hiszen szerencsére nem vagyunk egyformák – például van, aki szereti, ha közben ütik...

BUGRIDERS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ AZ ÖTLET TELJESEN EREDETI
✗ VALAHOGY NEM ÁLL ÖSSZE

55%







Kicsit sajnálom a Microids IZNOGOUD című ügyességi platform játékát, nehéz ugyanis manapság valami igazán rendkívülit produkálni. Ami pár éve még a jó kategóriában futott volna, ma már a legjobb indulattal is csak középszerű. A borítón látható Goscinny (Asterix & Obelix) aláírás arra enged következtetni, hogy akik járatosak a francia képregény újságokban, talán nagyobb fantáziát találnak ebben a mókában, mint én. A háttértörténet számomra túlságosan leegyszerűsített, egy piti zsebtolvaj arról álmodik, hogy egyszer ő lép a szultán helyébe. Addig amíg ez sikerül, szorgalmasan gyűjtögeti irányításunkkal a zsetonokat. Úgy tűnik azt már a gyerekek is tudják, hogy a hatalomhoz pénz kell, pláne akkor, ha valaki oly módon használja mint "hősünk" – ugyanis többnyire azzal tudja megdobálni a többi figurát. A játék irányítása totálisan egyszerű, a pályák teljesítése után jelszót kapunk, így memóriakártyát nem igényel. Nincs két játékos üzemmód, tehát egymás életét nem keseríthetjük. (Legfeljebb akkor, ha kötelezővé tesszük egymásnak a játékot.) Az egész anyag a pár évvel ezelőtt hódító Aladdin MegaDrive és SNES verziójára hasonlít, csak hiányzik belőle az a valami, ami miatt mindenáron végig akarnám csinálni. (De azt azért ne felejtsük el, hogy azok még csak 16 bites gépek voltak, a PlayStation meg ugye "valamivel" többet tud – ez persze nem derül ki ebből a játékból). A bevezető és átkötő animációk szépen kidolgozottak, jópofák, a zene is tűrhető, de a játék egésze valahogy mégsem az igazi. Hiányoznak belőle az igazán érdekes megoldások, a jó poénok. A pályák grafikája sem több, mint átlagos. Hősünk meg valahogy nem szimpatikus, így nem sok késztetést éreztem, hogy segítsek neki a szultán helyére kerülni. Ráadásul nem is ment volna könnyedén, a gyerekeimnek is csak addig tetszett, amíg ki nem próbálták. Az egész olyan "tizenkettő = egy tucat", hogy nem is igen van mit mondani róla, ennyi erővel csinálhattak volna valami jót is.

Gabor a poo

IZNOGOUD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS

✓ AZ EGÉSZEN KICSIKNEK IDEÁLIS
✗ A NAGYOK MEG NE PRÓBÁLJÁK!

40%

Fighters Destiny

MI A BUNYÓSOK SORSA?

A verekedős játékokat általában a grafikájuk alapján szokták megítélni, ezért az igazat megvallva első pillantásra még nem tudtam, hova tegyem a Fighters Destiny-t. Egy 64bites géphez képest a program grafikai motorja elég gyanúsan "muzsikál": a háttérben többnyire egy egyszerű 2D-s scrollra vannak "felfestve" a helyszínek, a küzdőfelek pedig csak elnagyoltan vannak megrajzolva. A Mace-ben például még a játékosok ruházatának a részletei is ki voltak dolgozva, itt meg még az arcvonások is csak épp hogy kivehetők.



ABDULLAL SZEMBEN AZ ÁTDOBÁSOKRA KELL ÜGYELNI

Kétkedve fogtam hát a játék tesztelésének, ám hamarosan rá kellett döbbennem, hogy a Fighters Destiny mindezek ellenére mégis egy különleges játék. Az Imagineer programozói nem a grafikából akartak valami újat kihozni, hanem a küzdelmek menetét reformálták meg. Az első meglepetés akkor ér minket, amikor felpillantunk az eredménykijelzőre. Az energiánk csíkja alatt nem kevesebb, mint hét csillagocskát látunk, ami enyhén szólva is rémisztő. Ezek szerint hétszer kéne kiütnünk az ellenfelünket? Na nem, szerencsére nem erről van szó. A csillagok nem meneteket jeleznek, hanem pontokat, amelyeket – a boxhoz hasonlóan – bírák ítélnek oda a versenyzőknek. Újdonság a ringek formája is, ugyanis mindenhol egy magaslaton zajik a bunyó, ahonnan jó nagyot zuhanhat a vesztes fél. A magaslatnak azonban van egy előnye is: a kiesőnek még van egy esélye, hogy megkapaszkodjon. Sőt, ha elég szemfüles, a küzdőtér széléről lógva váratlanul ő ránthatja le az ellenfelét! A játék tervezői minden bizonnyal Street Fighter rajongók lehettek, itt is amolyan utcai harcosokból tevődik össze a tíz tagot számláló nemzetközi mezőny. (Továbbá állítólag létezik még öt rejtett karakter is.) Van itt például amerikai pankrátor, kínai kis csaj, francia bohóc, vagy japán ninja. A karakterek nem csak a külsőjüket és a harcmodorukat tekintve különböznek, hanem még az erőnlétük is eltérő. Vannak, akik nagyon erősek, vannak, akik nagyon technikásak, és vannak akik viszonylag jók minden téren. Az irányítás nagyon egyszerű hiszen csak két gombot kell használnunk, a speciális ütések listáját pedig bármikor lekérhetjük a Pause menü Command List opciójával.



A POFOZÓ BÁBU NEM ÜT VISSZA - PERSZE CSAK GYAKOROLNI LEHET VELE

A menetek előtt mindig megjelenik a ponttáblázat, ezen láthatjuk, mi mennyit ér. Az ellenfél kiütéséért 3 pont jár, ellenben ha csak kiesik a ringből, mindössze 1 pont a jutalmunk. Akkor is csak 1 pontot kap a győztes, ha nem kerül senki sem padlóra, és a bíráknak kell dönteniük. (A döntésük nem feltétlenül a megmaradt energiacsíkokkal áll arányban.) Ha sikerül a földhöz csapnunk valakit, vagy leszorítva agyonpofoznunk, 2 pontot kapunk.



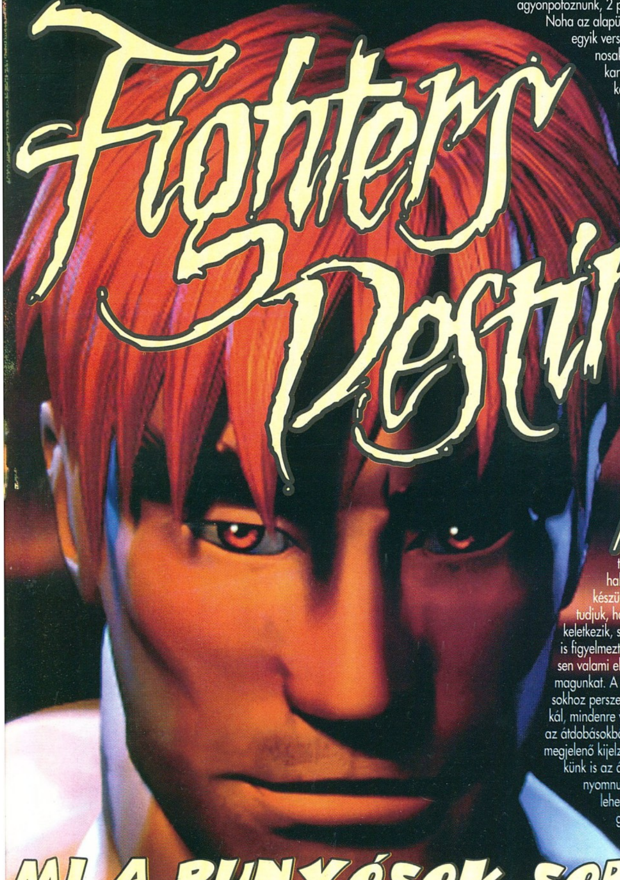
NINJA SAJÁT MAGÁT GYÖTRI - TALÁN EZT NEVEZIK ÖNSANYARGATÁSNAK?

Noha az alapütések mindegyik versenyzőnél azonosak, mindegyik karakter rendelkezik néhány egyedi ütéstípussal. Az ún. counter támadás egy hosszabb előkészületet igénylő halálos mozdulatot jelent – ha sikerül bevinnünk, 3 pont íródik a "számlánkra". A legtöbbet, azaz 4 pontot a látványos speciális támadások érnek, ennek megfelelően ezeknek az előcsalása a legnehezebb.

A speciális ütések mellett tehát az átdobások is halálosak. Ha egy speckóra készül az ellenfél, azt onnan tudjuk, hogy egy érdekes fényeffekt keletkezik, s mellesleg a kommentátor is figyelmeztet minket – ilyenkor sürgősen valami ellenlépésre kell elszánnunk magunkat. A nem mindennapi támadásokhoz persze megfelelő védekezés dukál, mindenre van ellenmozdulat – még az átdobásokból is ki lehet fordulni (a megjelenő kijelző csík elfogyása előtt nekünk is az átdobás gombjait kell lenyomnunk). A szorításokból is ki lehet bújni, csak győzzük elég gyorsan nyomkodni az A-t és a B-t. A speciális ütések hárítása felettébb egyszerű: miközben az ellenfél hozzákészülődik, egyszerűen csak be kell vinnünk egy pofont. Csak egyetlen esetben nem tudunk védekezni: ha emberünk a rá záporozó (és háríthatatlan) ütésektől kábulatba esik. Ilyenkor csak egy dolgot lehet tenni: hátrálni.

A menüket számbavéve is szokatlan dolgokat tapasztalhatunk: a bajnokságon és a két játékos módon kívül, van néhány rekord döntögetős aljáték (Ki bírja tovább élve? Ki végez hamarabb? Ki bír tovább a ringben maradni?), a Trainingnél pedig külön-külön gyakorolhatjuk a különböző technikákat. A Master Challenge-et indítva újabb képességekre is szert tehetünk: az új mozdulatokat akkor kapjuk meg, ha a Harcművészetek Mesterét legyőzzük. Ám nem elég, hogy meg kell vernünk a mestert, még előbb ruletteznünk is kell, hogy a megfelelő mozdulatért egyáltalán indulhassunk. Ha ilyenkor netán a Jokerre áll rá a mutató, egy gonosz orosszal kell megküzdenünk, aki ha győz, az összes addig megkapott mozdulatunkat elveszi. Egy új mozdulatot kapunk egyébként a bajnokság megnyeréséért is, ami szerencsére – az állástól eltérően – nem csak a memóriakártyára mentődik.

V.Z.



FIGHTERS DESTINY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
MEMORY PAK: HASZNÁLHATÓ
RUMBLE PAK

+ AZ ÚJFAJTA JÁTÉKMENET KISSÉ FELFRISSÍTI A BUNYÓS JÁTÉKOK "ÁLLÓVIZET"
× JELLEGTELENEK A KARAKTEREK, ÁTLAGON ALULIAK A GRAFIKAI MEGOLDÁSOK

82%

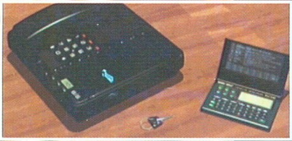


NYOM NÉLKÜL

THE LAST REPORT



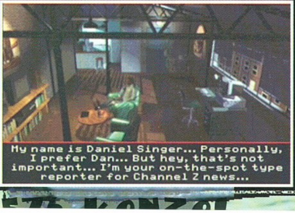
Nem rajongok a PlayStation-ös nyomozós játékokért, és nem gondoltam volna, hogy egy ilyen program valaha le fog kötni – de most ez történt. A LAST REPORT egy Broken Sword stílusú anyag. Nem tudom, hogy Ti hogyan vagytok vele, de én az ilyen stílusú játékokat azért nem csíptem, mert túlságosan unalmasnak találom a történetüket. A Last Report-tal azonban más a helyzet. Egy fiatal újságírót, Daniel Singler-t alakítunk. A játék egy klasszikus krimi történetet dolgoz fel, de erre később még visszatérek.





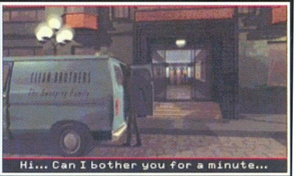


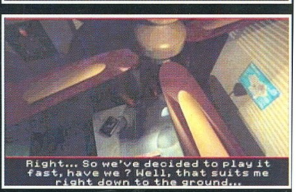




Szerintem a LR kezelését nagyon eltalálták. Mint az az ilyen játékokban megszokott, egy kurzort irányítunk – ha ez nyíl alakú, akkor az adott helyre oda tudunk menni; ha kék nyíl, akkor vizsgálódni tudunk, de így használhatjuk az általunk kiválasztott tárgyat is, valamint ezzel vehetjük igénybe a telefont is. Ha a nyíl szem alakú, akkor az adott helyet át tudjuk nézni, valamint így tudunk tévézni is. Az előbb említett cselekvések mindegyikénél – hogy emberünk végrehajtsa a parancsot – Kört kell nyomni. A Háromszöggel egy menüt hívhatunk be, melyben cuccaink láthatók. Itt választhatjuk ki, hogy épp milyen tárgyat akarunk használni (például, ha autózni akarunk, akkor először ki kell választanunk a slusszkulcsot – nem egy nagy feladat tehát rájönni, hogy mi-mire való). Ha a kurzor kinyújtott kéz alakú, akkor felvenni vagy kinyitni lehet valamit, ha markoló tenyér, akkor oda lehet adni dolgokat valakinek. A SELECT-tel az állásmentés/töltés képernyőre jutunk, de itt kezdhetünk új játékot is. Jó, ha a mentést sűrűn használjuk, mivel néhány helyen időre kell vizsgálódnunk – úgyhogy a 3 memóriablokk ellenére érdemes a gyakran menteni. Egyébként a játékban elég sok angol szöveg van, tehát egy kis nyelvtudás nem árt. A LR grafikája egész jó, csak azt sajnálom, hogy a játékteret túl vastag "keretbe" tették. A zenék viszont nagyon jók, jól illeszkednek a történet menetéhez. A sztori egyébként nagyon izgalmas, mint említettem egy klasszikus krimit dolgoz fel. A játékban a logikai feladatok sem túl nehezek, így profi és kezdő játékosok is hamar elboldogulnak.

Lássuk a történetet, és egy-két tippet az induláshoz: Daniel éppen a munkából tér haza és kényelmesen elhelyezkedik a fotelban. Megszólal a telefon; volt barátnőnk – akivel nemrég szakítottunk – keres minket. A hangja nagyon izgatott, és mindenáron találkozni akar velünk – ezt fogadjuk is el, majd hallgassuk meg az üzenetrögzítőnket. Innen megtudhatjuk, hogy valami nagyszerű riportot írt – ahogy ő fogalmaz, az "évszázad sztoriját", és ezért nem érzi magát biztonságban. Ha akarjuk, megnézhetjük a TV-t is, innen megtudhatjuk az aktuális híreket, de utána ideje elindulni a találkára. Mielőtt elhagynánk a lakást, vegyük fel a telefon mellett lévő kocsikulcsot és a kalkulátort, majd menjünk a számítógépünkhöz, és vegyük ki az íróasztalfiókból a pénztárcát, plusz a riporteri azonosító kártyánkat. Távozzunk a lakásból, és menjünk az autónkhoz, szálljunk be, a kesztyűtartóból vegyük ki a zseblámpát és a fényképezőgépet, majd hajtsunk Sarah házához. A rendőrség fogad minket azzal, hogy Sarah-t meggyilkolták. A rendőrőrsön kötünk ki, ahol kikérdeznek minket – mondjunk el mindent, amit tudunk, kis idő múlva szabadon engednek minket. A kihallgatás után hősünk elhatározza, hogy utánajár annak, ki és mikor ölte meg a volt barátnőjét. Menjünk vissza Sara házához, ám ne menjünk be, mert a rendőr elkap és előállít minket. Helyette beszéljünk a ház előtt parkoló furgon sofőrjével, és kérjük el a ruháját – nem adja ingyen, 100 dollárt kell leperkálnunk. Így átöltözve már bemehetünk a lakásba. Benn igyekezzünk, mert ha sokáig tökölünk, akkor megszólal a riasztó és a játéknak vége. Miután bejutottunk Sarah lakásába, jól vizsgáljuk át. Szerintem ennyi elég is az induláshoz. A továbbiakhoz csak annyit fűznék hozzá, hogy vizsgáljuk át az összes helyszín minden egyes négyzetméterét, ugyanis vannak nagyon fontos dolgok és tárgyak, melyek iszonyúan el vannak rejtve – a megfigyelőképességünket sokszor próbára teszik a készítők. Többször kell majd logikai feladatokat megoldani, és néha az sem mindegy, hogy milyen sorrendben hajtjuk végre a feladatokat. Ahogy fentebb említettem, egy-két helyen még az idő is szorít, úgyhogy a sűrű mentés tényleg számít. Ha valahol elakadtok, próbáljatok információt szerezni a telefonon – hívjatok fel minden lehetséges embert, és még egyszer mondom, nézzetek át minden egyes lehetséges helyet lehet, hátha épp ott van a megoldás. A játékban rengeteg tárgyat kell gyűjteni, ezeknek használata általában egyértelmű.





Mint említettem, a játék nem teljesen lineáris – előfordul, hogy a történet (ez főképp az apróbb részletekre vonatkozik) megváltozik. Ez általában attól függ, hogy egy-egy párbeszédben hogyan reagálunk, vagy pedig az igazat mondjuk-e a feltett kérdésre, vagy nem. Összességében az anyag jóra sikerült, a kalandjátékok kedvelőit sokáig el fogja szórakoztatni a program.

Veres Miki

LAST REPORT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK

✓ KEVÉS AZ ILYEN TÍPUSÚ JÁTÉK
✗ EGYSZER MINDENNEK VÉGE VAN

70%

TETRISPHERE

Még nincs vége a Tetris-láznak!





Abban szinte egészen biztos vagyok, hogy nem kell magyaráznom, mi az a Tetris. Eme kitűnő orosz találmány maradéktalan sikert aratott a világ valamennyi pontján, nincs még egy olyan logikai játék, amiből annyi számítógépes és konzolos adaptáció készült volna, mint a Tetris-ből. (És akkor még nem is említettük az aluljárókban kapható, elemes bóvli változatot.) Egyesek azzal is próbálkoztak már, hogy továbbfejlesszék a játék koncepcióját, de valljuk meg őszintén, nem sok sikerrel. A Tetrisphere ismét egy ilyen próbálkozás, csakhogy ez nem mindössze egy egyszerű 3D-s Tetris (hiszen olyan már volt), hanem tulajdonképpen egy vadonatúj játék. Még a szabályok is mások, kérem hát figyelni!

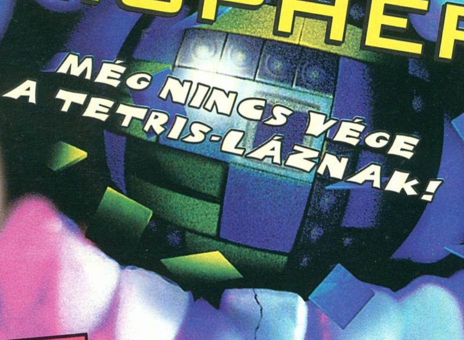
Amint a cím is utal rá, itt most valamiféle gömbölyű Tetris-ről van szó: ezúttal a játékteret egy gömb felszíne jelenti, s nekünk nem az a dolgunk, hogy az alakzatokat a megfelelő helyre irányítsuk, hanem az, hogy a gömböt forgassuk a megfelelő pozícióba. A gömb burkolata a Tetris-ből már jól ismert alakzatokból van kirakva, a játék lényege tehát, hogy ezeket az alakzatokat eltávolítsuk. A burkolatnak több rétegén kell "átrágnunk" magunkat, majd eljutva a gömb magvához kisebb ábrákat kell ott felfednünk, esetleg ki kell szabadítanunk onnan valakit.

A gömb felszínén egy árnyék mutatja, milyen alakzat van épp a kezünkben. Ha egy azzal azonos alakzatra mutatunk rá, a B gombot lenyomva tartva eltolhatjuk az aktuális blokkot, ám csak azokon a kereteken belül, ameddig a szomszédos alakzatok engedik. A lényeg, hogy legalább két egyforma alakzat egymással érintkezzen, ugyanis ha ezt követően rájuk vagy melléjük dobjuk a harmadik ugyanolyan darabot (A gomb), egyszerűen eltűnnek. (Amikor két alakzat megfelelően érintkezik és föléjük visszük az árnyékot, az árnyék keretet kap – ezzel is segít a gép, hogy jó helyen vagyunk.) Ha olyankor engedjük el a blokkot, amikor alatta nincs két másik darab összekapcsolva, életet vesztünk. (Három élettel kezdjük a pályákat.) Abban az esetben is életet vesztünk, ha hagyjuk, hogy a gömb – az idő leteltével – nekünk ütközzön. Nos, ezek lettek volna az alapok, de ez persze még nem minden! Először is nem árt, ha odafigyelünk a kombókra. Ha egyszerre három vagy annál több blokkot távolítunk el a gömbről, akkor beszélhetünk kombóról. A kombókat egy külön számláló összegezi, ami ha kevesebbet mutat, mint 20, akkor csak úgynevezett energia darabokat kapunk. Az ilyen üveges színűre változott alakzatoknak az az előnye, hogy ha ezekkel kezdünk egy kombót, a folyamat tovább tart, s azalatt nekünk van időnk elkezdeni egy újabb kombót, s a két mozdulat eredménye végül összeadódik. Érdekesség, hogy a hézagokat kitöltő kristályokat is egyesíthetjük energia darabokká (B gomb). Kombót a lehulló darabok is kezdeményezhetnek (például ha kihúzunk egy alakzatot egy másik alól), ezt nevezik gravitációs kombónak. Amennyiben sikerül 20-as vagy annál nagyobb kombót produkálnunk, a jutalmunk valamilyen varázstárgy lesz. Ilyen tárgy például a mágnes, a dinamit, vagy a bomba – amint azt már sejthetitek, ezekkel hathatósabban lehet a gömböt "hámozni". A tárgyakat az alsó C-gombbal tudjuk használni.

A játékot egyedül (Single) vagy ketten (VS) játszhatjuk. A főmenüben Practice-nél tetszőleges gömbbel, tetszőleges alakzatokkal gyakorolhatunk, az Options-nál a memóriára és az irányításra vonatkozó beállításokat találjuk, végül a Training-nél pedig a szabályokat nézhetjük át. A japánokra jellemző, hogy még a logikai játékokhoz is kitaláltak valami kerettörténetet és néhány főhőst, és ez alól természetesen a Tetrisphere sem kivétel. A nevünk beírása után a Bot menüponttal hét jópofa robot közül választhatunk, majd a Rescue menüponttal nyomban egy mentőakciónak foghatunk. 5 epizódban, darabonként 10 szinten keresztül. Ki kell kiszabadítani a barátainkat a gömbök belsejéből, magyarul mindig akkora lyukat kell ütnünk a burkolatokon, hogy a kis gömböcök kiférjenek. A szintek előrehaladtával a robotok persze egyre dagadtabbak, a burkolat meg egyre vastagabb... A Hide&Seek üzemmódnál hőseink bújócskát játszanak, ám nem akármilyen bújócskát: hogy kiszabadítsuk őket, előbb mindig néhány feladatot kell megoldanunk. Például a felszínen heverő téglát kell a magra ráomlasztanunk, képeket kell megkeresnünk bizonyos bóják alatt, és ehhez hasonló dolgok. Néhol több képdarabot kell megtalálnunk, sőt, aztán nekünk is kell összeraknunk őket. A harmadik játéktípus a Puzzle, ami egy kirakós játékhoz hasonlít. Előre meg van adva, hogy mennyit mozoghatunk és mennyi alakzatot ejthetünk be, és abból kell gazdálkodnunk úgy, hogy aztán a végén ne maradjon semmi a játéktéren. A Puzzle játéknál zoomolni is lehet a felső gombokkal, a felső C gombbal pedig újrakezdhetjük az egészet. Ennél a módnál állandón ún. Joker darabon áll az árnyék, azaz bármelyik blokk mozgatható. A Time Trial-nél a gyorsaságunkat tesztelhetjük: kipróbálhatjuk, hány gömbbel végzünk öt perc alatt. Végül a VS CPU ugyanaz, mint a két játékos mód: osztott képernyőn játszunk a gép ellen, és az nyer, aki előbb végez. Tetris-es hagyományokhoz méltóan a kombóval elpusztított darabok átkerülnek az ellenfél térfelére.

Gondolom eme hosszúra nyúlt ismertetőből is kitűnik, hogy a Tetrisphere egy rendkívül ötletes, és az egyszerűsége ellenére nagyon sokrétű logikai játék; 10-től 99 éves korig bárkinek a figyelmét képes lekötni. Ráadásul még a 3D-s grafikára sem lehet panasz: minden objektum szépen beárnyékolt, klasszak az effektusok – különösen tetszett, hogy a gömb magjából fehér fénnyalábok jönnek ki a réseken. A saját kategóriájában egyedülálló!

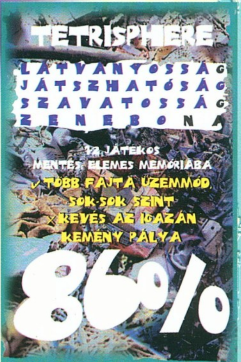
V.Z.













NÉGY SZUPERHŐS EGY JÁTÉKBAN!

Fantastic Four

Szokásosan pesszimista hozzáállásommal kezdtem szemlélni a CD-t tartó tokot. A doboz ugyanis egy Marvel tulajdonban lévő képregény "megpéesikszesített" változatát rejtette (hiába, már a magyar tanárom is elismerte, hogy nagy nyelvújító vagyok). Mint az talán ismeretes – vagy némelyeknek ismeretlen – a "Fantasztikus Négyes" csodálatos kalandjait lehet végigkövetni a képregényben, ahol is a négy különböző képességgel rendelkező szuperhős küzd úgy általában a gonosszal. Sajnos az idáig megjelent átdolgozások (melyeket főleg az Akklaim szponzorált) egyike sem ütötte meg az elviselhető mércét, valamiért a színvonal erősen leragadt a középkor tájékán. Ezért is van a játéktesztelőknek az a szokásuk, hogy mindent mindenhez viszonyítanak, vagy már eleve rosszallóan állnak valamihez. Nos a jelen esetben én voltam az, aki kb. 20%-ot adtam volna ránézésre a játéknak.



Kezdjük talán a kellemes csalódásokkal. Az intro egy igen speciális "csoda", amit más játékok nem minden esetben mondhatnak el magukról, de szuper a főmenü is – ezen apróságok dobták a legnagyobbat éppen szomorkás hangulatomon. Sajnos bármilyen kényeztetés is folyt az elején, maga a játék egy egyszerű oldalra scrollozó ütöm/vágom progi lett, mely mondjuk grafikailag nem is ronda, de talán ez kevés. Kevés, méghozzá azért is, mert minden pályaszakaszon ugyanazok az ellenfelek jönnek, s már egy kicsit idegesítő volt a negyedik pályán is ugyanazokat a fickókat csépelni. Jó, mondjuk minden negyedik pálya után változik az epizód, ezzel változnak a szörnyek is, sőt a két pálya között még főellenség is akad. A program méri az energiánkat és a varázslati energiát is, vizsgáljuk meg az utóbbit közelebbről. A Fantasztikus jelző valószínűleg nem is lenne ott a címben, ha nem lehetne valamilyen brutális varázslatot előcsalni a karakterekből. Az L2 lenyomása mellett lehet beütni a különböző kombinációkat, úgy vettem észre, hogy a "fel, fel", "le, le" és az "előre, előre" mindenkinél működött.



Másról azt hiszem nem is tudnék beszámolni, csak az időt húznám, úgyhogy zsűrizzünk. Ha abból indulunk ki, hogy a Martin értékelési rendszere szerint egy "alap" játék 50%, akkor most kb. itt is vagyunk. Amiért azonban egy árnyalattal jobbat adtam neki, az a hanghatásoknak és a szuper menünek-intronak köszönhető. Hibája viszont az irányítás, mert a kellemetlen helyzetekből eléggé nehéz kikerülni, főleg amikor húszan vannak a képernyőn, s mindenki engem támad. A csalásokat a '98-as februári számunkban mellékeltük már, ha valaki elakadt volna.

Bagó Péter

FANTASTIC FOUR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MULTI TAP ADAPTER

✓ SILÁNY JÁTÉK MÉGIS MEGRAGADOTT A HANGJA
× NINCS MENTÉS KICSIT NEHEZEN IRÁNYÍTHATÓ

60%



A Transformerekről, vagyis az alakváltókról, azt hiszem nem kell sokat beszélnem. Az ember gyerekkorában pelenkában rohangál, és vagy egy ilyen robottá változó műanyagot hordoz a kezében, vagy a plüssbabáját. A fiúknál mindenesetre általában az előbbi megállapítás az érvényes, akik nem átallanak összegyűlni a homokozóban, és eldönteni "első törésig", kié az erősebb figura. Ilyenkor szokott előfordulni az, hogy sok gyerek kék/zöld foltokkal, koszosan és egy halott hőssel tér haza szerető otthonába, ahol is aztán jól elpüfölik a drága és megértő szülők. Lehet, hogy valami hasonló élmény bujkálhatott a készítőkben is, amikor összehozták az előbbiekben elmondottak virtuális mását, a BEAST WARS-t. A történetben jelen vannak a robotok, melyek bármelyik pillanatban vérengző fenevadakká alakulhatnak, megtalálhatóak a digitális homokozók, mint helyszínek. A játék elején választható két csoport: az erős fenevadak, vagy a taktikus-csendes bogarak. Ezek után a főmenübe jutunk, ahol lehetőség akad új játék kezdésére, vagy belépni a Setup képernyőre, ahol a már megszokott dolgok várnak beállításra. Betölthető egy régi mentett állás, vagy kalibrálhatók a különböző hangokkal kapcsolatos babrálások. Új játék kezdeményezése után még egy választó képre jutunk, ahol is választanunk kell a feltárulkozó pályák között. A szelektálás a balra/jobbra iránvokkal történik, ám 1 pálya további 3 részre oszlik, s csak akkor válik elérhetővé a többi, ha már az előző feladaton túl vagyunk. Első küldetés a sivatagban kezdődik, ahol máris lecsapnak ránk a gonosz buckalakók (ja, hogy ez nem a Star Wars? – akkor engem félreinformáltak). A képernyő alján található a térkép, melyen kicsit sötétebb színnel kaptak helyet a kiemelkedések, vagyis a talajszint feletti dolgok. Zöld színnel láthatjuk azt, hogy eddig mennyi területet jártunk be, hol voltunk, hol nem (mint a mesében). Ezek felett két vonal látható. A zöld energiaértékünket mutatja. Ha a lila vonal túl alacsony, akkor sürgősen át kell változnunk, és egy kicsit nyugalomban maradni, mert e nélkül a pajzsunk is rohamosabban fogy. Ezek feltöltésére szolgál a zöld kereszt, vagy a lila kristály. A képernyő jobb felső sarkában pontszámunk látható, ha ez túl magas lenne felkerülünk a High Score táblára.

BEAST WARS

VADÁLLAT TRANSFORMEREK



A kezelésről is beszámolok pár szóban. A karakter tud ugrani (X), lőni (Kör), vagy állattá változni (Háromszög). A bonusz fegyver felvételéről mindig tájékoztatást kapunk, ezt kilőni a Négyzet gombbal lehet. Transformerünk tud oldalra slisszolni is az R1/L1 gombokkal.

Akkor értékeljünk egyet utoljára. A grafika úgy külön-külön szépnek mondható, ám mégsem alkot egy olyan egészet, ami miatt el lehetne ájulni tőle. Hangjai nem jók, se nem rosszak, sőt a kezelhetőség is elég középszerű volt. Egyetlen motiváló erő, hogy az elején nem lehet az összes világot választani, előtte teljesíteni kell az adott feladatokat. Szóval ha nem is túl jó, de azért egy erős közepest megérdemel.

Bagó Péter

BEAST WARS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ ÁT LEHET VÁLTOZNI
× GYENGE KIVITELEZÉS MIND A GRAFIKÁBAN MIND HANGOKBAN

60%



Annak ellenére, hogy a Need for Speed valaha a legjobb autós játéknak számított, nem sok jót vártam a program most megjelent harmadik részétől. Sajnos még élénken élt bennem a kép a második epizódról, ami annyira gyalázatosra sikerült (különösképp a PlayStation verzió), hogy még a nagy előd emlékét is beárnyékolta. En már nem is tudom, hogy kik csinálták azt a második részt, de hogy az EA amatőrökre bízta a munkát, az biztos. Szerencsére azonban a harmadik részben kellemesen kellett csalódnom: amilyen amatőr volt a második rész, olyan profi most a harmadik.



A KÜLCSÍN

Már az intro is egy sokat sejtető, szépen megkomponált darab, akár reklámnak is leadhatnák a TV-ben. Nagyon frankó, ahogy a pergő zene ritmusára computer-animációkkal mosták egybe a különböző autócsodákról készült valódi képsorokat. Ha a játék betöltődése után nem nyomunk semmit, hamarosan a program demózni kezd. Szinte azt hihetnénk, hogy még mindig valami valódi felvétel pereg, a grafika annyira csodálatos – pedig ekkor már a játék pályáinak a bemutatóját látjuk. A terep tökéletesen életszerű, az autók szépen úgy vannak beárnyékolva, ahogy azt a fények megkívánják, sőt még tükröződik is a fényezésük. Na jó, nem annyira tökéletes az effektus, mint a Gran Turismo-ban (ugyanis a tükörkép nem a perspektívának megfelelően fordul, hanem csak előre-hátra gördül a felületen) de az előző részhez képest – és egyáltalán a konkurenciához képest – így is jelentős a fejlődés. A fényeffektusok szintén említésre méltók: az éjszakai versenyeknél a fényszórónk világítja majd meg a sötétbe burkolózott tájat. (PlayStation-ön eddig ez a legszebben kivitelezett fényszóró effektus, amivel találkozhattunk. Nem ugrál, nem riceg, szép egyenletesen terjed, és minden útjába kerülő tereptárgyat megvilágít.) Még azt is megoldották, hogy a tompított fényről reflektorra lehessen váltani. Akkor pedig



már tényleg elolvadunk a gyönyörűségtől, amikor a sötétből előbukkan egy rendőrkocsi: a piros villogó körbe-körbe pásztázza a környező fákat és bokrokat – a programozók bizony kitettek magukért. Ráadásul a rend őre nem csak villog és vijjog, hanem az idétlen kihangosítóján különféle badarságokkal traktál minket. Ilyen hülyeségeket ismételget, mint hogy állítsuk le az autót, húzódjunk félre, meg hogy kényszerítő eszközt fog alkalmazni.





AZ AUTÓK ÉS AZ OPCIÓK

Az autó választék ebben az epizódban most nincs túlcicomázva, tényleg csak a legjobbakat tartalmazza. A következő típusok már rögtön a játék indítása után kiválaszthatók: Lamborghini Countach, Ferrari 355 F1, Chevrolet Corvette C5. A többiek, vagyis a ItalDesign Nazca C2, a Ferrari 550 Maranello, a Lamborghini Diablo SV, a Jaguar XJR-15 és végül a Mercedes CLK-GTR csak azután állnak a rendelkezésünkre, ha a bajnokságon már eredményeket értünk el. A Merci persze a legjobb verda, de meg is kérik az "árát": az álomautó eléréséhez expert fokozaton kéne bajnokká válnunk. Ha egyébként nem bajnokságon indulunk, a Mercedes-en és a Jaguar-on kívül nincs eredményhez kötve egyik autó kiválasztása sem. A bajnokság (tournament) 8 versenyző részvételével pontozásos alapon zajlik, ám vigyázat: ha lecsúszunk a dobogós helyezésekről, kiesünk. A bajnokságon kívül még négy további üzemmódot tartalmaz a főmenü. A knockout tulajdonképpen szintén egyfajta bajnokság, csak épp ezen a bajnokságon minden futam után az utolsó befutó automatikusan kiesik. A practice-nál, azaz a gyakorlásnál a szokásos szellemautó bekapcsolásán kívül (ami ugyebár a legjobb eredményünk képmását jelenti) jó néhány segítség aktiválható, például keréknyomokkal jelöltethetjük meg az ideális íveket (best line), vagy mitfárert is bekapcsolhatunk (tutor). A single race – talán mondanom sem kell – tét nélküli futamokat jelent tetszőleges pályákon , ám kezdetben – amíg nem remekelünk a bajnokságon – csupán az első négy pálya választható. Ha csak egy vagy semennyi ellenfelet állítunk be, civil forgalmat is bekapcsolhatunk, méghozzá három fajta sűrűségben. Az utolsó, és egyben vadonatúj üzemmód elnevezése ugyanúgy hangzik, mint a játék alcíme: Hot Pursuit. En-nél a játékmódnál szintén tetszőlegesen választhatunk helyszínt, a különlegessége pedig az, hogy a civil autók mellett igen makacs rendőrök is lesznek a pályán, akik nagyságrendileg jobban végzik a munkájukat, mint a NFS 1-ben. A versenyben csupán egyetlen riválisunkat kell leküzdenünk, de persze nem ő jelenti majd a fő gondot. Sokszor három zsaru villog körülöttünk, és nem ám úgy, mint a "régi szép időkben" az NFS 1-ben, ahol szépen otthagyhattuk őket – roppant idegesítően és profi módra próbálnak leszorítani minket. Nagyon állat ez az őrült hajsza, és még nagyon valósághű is, hiszen csak akkor győzedelmeskednek a törvény őrei, ha teljesen sikerül leállítaniuk minket. Először csak egy-két fánk zabáló akaszkodik ránk, majd aztán egyre többen loholnak a nyomunkban, végül pedig már kordonokat vonnak.

ÁGUTAK KIRÁLYA!



A legvégső stádium az, amikor megjelenik a kék-piros villogós, sportos járőrkocsi – ez a fakabát jóval gyorsabb mint a kollégái. Az elődhöz hasonlóan csak korlátozott számban engedhetjük meg, hogy elkapjanak minket!

A versenytípus kiválasztása után módosíthatunk még a körülményeken is, azaz ekkor kapcsolhatjuk be az esőt/havat (weather) és az éjszakai menetet (night driving). Ha úgy gondoljuk, tehetjük mindkettőt véletlenszerű meghatározásra is (random). Különösen klassz a viharos éjszakai menet: a nedves aszfalton tükröződnek a helyzetjelzők, a koromsötét terepet pedig időnként villámcsapások árasztják el fénnyel. Nos, ezek lettek volna a főbb opciók, de a program a leírtakon kívül persze még sok fajta igényt kielégít. Természetesen most is lekérhetjük az autók technikai adatait, sőt össze is hasonlíthatjuk a kiválasztott autónkat a többiekével, hogy meggyőződjünk róla, biztosan jól választottunk-e. Ha netán nem tetszik az autó színe, azon is változtathatunk. A menetek végeztével a visszajátszás opció sem hiányzik: mindenféle TV-s kameranézetekből vizsgálhatjuk, kilassíthatjuk, felgyorsíthatjuk a rögzített eseményeket.

A HELYSZÍNEK

A terep nagyon szép és nagyon életszagú, ami a kidönthető táblák és kerítések mellett nem utolsó sorban a bőségesen alkalmazott árnyékolási technikáknak köszönhető – gondolok itt arra, ahogy például a mélyútra vagy a kanyonba besüt a nap. Ráadásul nem csak a tereptárgyak és az árnyékaik vannak a helyükön, de még a hozzájuk tartozó hangok is. A rét felől tehénbőgés jön, a városka templomában éppen harangoznak – az efféle apróságoktól lesz teljes az összkép. Mindenhol van valamilyen "működő" tereptárgy is, az első pályán például egy vízimalom dolgozik. A bajnokság összesen nyolc pályából áll: négy helyszínen fordulhatunk meg, melyeken 2-2 pálya lett kialakítva. (Egy könnyebb és egy nehezebb útvonal.) A Hometown pálya egy őszies hangulatú kisvároson vezet át, illetve az azt környező legelők mentén kanyarog. A fák lombjai már megsárgultak, és az út mentén is mindenütt levélkupacok gyűltek össze. A Red rock Ridge "személyében" az elmaradhatatlan sivatagi pályát köszönthetjük; hatalmas sziklák között kell szlalomoznunk, ügyelve arra, hogy nehogy egy kaktuszba ütközzünk. Az utat néhol szinte teljesen befedi a homok.

Az Atlantica pályán egy nagyvárosban, pálmafák alatt suhanunk tova, rövid időre a tengerparti deszkamólóra is kinézünk, végül a belvárosban teszünk egy kirándulást. (Bár ez a pálya nekem nem igazán tetszett, mintha egy kissé túl egyszerű grafikája lenne.) Aki esetleg az össze-vissza kanyargó hegyi utakat kedveli, annak a Rocky Pass lesz a kedvence. A fenyőerdőből először egészen fölmegyünk egy jó kis magaslatra, ahol szabadon fütyül a szél a fülünkbe, majd ugyanolyan kacskaringós úton kanyarodunk vissza a startvonalhoz. A Country Woods pályán egy idillikus téli tájkép tárul elénk; keskeny patak fölött kelhetünk át, s a vigyázatlan játékost a veszélyesebb kanyarokban az út mentén felgyülemlett hókupacok fogják meg. A Lost Canyons pályán a sivatagot pirkadatkor látogatjuk meg, a feltáruló mellékutak révén most mélyen a föld alatt, egy elfelejtett városban fogunk autózni. Az Aqatica pálya megint a nagyvárosba visz minket, de immár naplementénél folyik a verseny, és most a külváros, illetve a sziklás tengerpart felé visz az út. Végül a Summit pálya ismét a hegyekben játszódik, csak persze egy újabb útvonalon. Ha mindezekkel sikeresen megbirkózunk, akkor jön a bónusz pálya: a zsúfolt metropolisz, Empire City külvárosi negyede.



AZ IRÁNYÍTÁS

A kocsik amellett, hogy jól néznek ki, szerencsére még jól is irányíthatók. A sebességet – a megfelelő motorhangnak köszönhetően – mindig lehet érezni, így rövid gyakorlás után elsajátíthatjuk a kanyarvételi technikákat. A gumik az útviszonyoknak megfelelően tapadnak, tehát ha odafigyelünk, a kanyarokban a fék használatával mindig annyira csúsztathatjuk meg az autót, amennyire az épp szükséges. A pályák egyébként úgy lettek tervezve, hogy nem lehet egyszerűen végigszáguldani rajtuk, a veszélyesebb útszakaszoknál mindenképp le kell lassítani. A fék mellett a kézifléknek is nagy hasznát fogjuk venni, hiszen a hajtűkanyarokban remekül be lehet farolni az autóval. Ha esetleg hibázunk, a borulások nem egészen mondhatóak élethűek (minthogy többnyire talpra állunk), de legalább nem is néznek ki idétlenül. Egy versenyjátékban a saját autónk után a második legfontosabb tényező az ellenség intelligenciája, ami az NFS3-ban szintén felettébb érdekes. Mindegyik versenyző külön egyéniséget kapott: ha megfigyeljük, a különböző színű autók mindig ugyanúgy furakodnak, pofátlankodnak, avagy ugyanúgy maradnak le.





A Need for Speed 3 tehát összességében olyan lett, amilyennek lennie kell, és amilyennek már a második résznek is lennie kellett volna. Kár, hogy az EA csak megkésve tudta megemberelni magát, ugyanis most már minden pozitívuma ellenére a NFS3 legfeljebb csak a másodhegedűs lehet. Hogy miért? A válasz két szó: Gran Turismo.

V.Z.

(A bemutatott képeket természetesen Vári Zoli szelektálta – ha jobban szemügyre veszitek őket kiderül, hogy Zolika a szíve mélyén milyen foglalkozást választott volna. A 8 képből ugyanis 6-on látható a rendőrautó. Én ugyan kipróbáltam a programot, de ennyi rendőrrel azért nem találkoztam benne. Szóval nem kell megijedni, a fakabát-verdákon kívül vannak más kocsik is a NFS3-ban. M.)



NEED FOR SPEED 3

LÁTVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

12 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK

✓ FESTŐI TÁJAK, IZMOS SPORTKOCSIK – A NEED FOR SPEED ISMÉT A RÉGI!
× A TRÓPUSI HELYSZÍN LEHETNE SZEBB ÉS TÖBB PÁLYA SEM JÖTT VOLNA ROSSZUL

90%

YOSHI'S STORY

MIT NEKÜNK JURASSIC PARK!

A szupersztárok mellett nem ritka dolog, ha a mellékszereplők is legalább akkora hírnévre tesznek szert. Mario "hátaslova", a kis zöld dinó, Yoshi annak idején még SNES-en a Super Mario World-ben debütált, és nyomban olyan népszerűvé vált, hogy néhány hónappal később pár apró játékban (mint pl. a Yoshi's Cookie-ban) már címszereplővé lépett elő. Az igazi nagy szerepét azonban sajnos csak jóval később, a Yoshi's Island-ben kapta meg – kár, hogy olyan sokára, mivel addigra a 32 bites konzolok megjelenésével – bármilyen kitűnő is volt a játék – már jóval kevesebb figyelmet kapott, mint amit érdemelt volna.



MENNYI SHY GUY LAPUL EZEN A FÁN! MINDJÁRT LE IS RÁZOM ŐKET

Minthogy a 16 bites konzolokon a Yoshi's Island az egyik legszebb (ha nem a legszebb) platformjáték volt, hatalmas várakozás előzte meg az N64-es Yoshi's Story megérkeztét. Annyit már előre lehetett tudni, hogy Mario-tól eltérően Yoshi-ék legújabb kalandját nem költöztetik át a harmadik dimenzióba. Sokan éppen ezért már eleve elítélték a játékot, mondván, ehhez nem kell 64 bites gép. Nos, ha úgy vesszük, az alapokat valóban változatlanul hagyták, tehát jobbra-balra kell mennünk és agyontaposnunk vagy lenyelnünk a kis csuklyás fickókat, csakhogy mindehhez elképesztő grafikai megoldások párosulnak – szinte tapinthatónak érezzük a tereptárgyakat. A 16 bites játék zsírkrétával rajzolt hátterei helyett most minden pályának megvan a maga stílusa: az egyiket mintha kartonlapokból vágták volna ki, a másikat meg minta rongyokból varrták volna össze, és ehhez hasonlók.

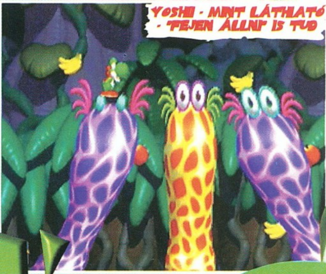


A LABDÁK NEM SZÁMÍTANAK A LEGBIZTOSABB KAPASZKODÓKNAK

A különös grafikára egyébként részben a kerettörténet ad magyarázatot, lássuk hát, mi dolguk van ezúttal a dinóinknak. Minden azzal kezdődött, hogy az az átkozott Bowser csemete (a Mario játékokból már jól ismert szörny fiatal alteregója) elrabolta a Yoshi nemzetség Szuper Boldogság Fáját, az otthonukat jelentő szigeteket pedig egy képeskönyvvé változtatta. A Yoshi's Story-ban ezáltal nem is szigeteket kell bejárnunk, hanem egy képeskönyv lapjain fogunk kalandozni. A gonosz varázslatot csupán hat tojás élte túl, ezek szerencséjükre éppen akkor keltek ki. Hat különböző színű Yoshi indul tehát útnak, hogy visszaszerezze a fát, s nyomon kövesse Bowser útját, amit a fáról lehullott gyümölcsök jelölnek. A könyv összesen hat oldalból áll, minden oldalon négy pályával. A dinóink kalandjai egy viszonylag békés erdőben kezdődnek, ám aztán rögtön egy barlangban, csontváz kígyók és lávafolyamok között találják magukat. A harmadik helyszínen egy kis hegyi levegőt szívhatnak, majd jön az esőerdő, ahol vízben gázolhatnak. A negyedik oldalon a tengerre, illetve a tenger alá merészkednek, a támadóikat pedig kalózok, polipok és tüskés halak személyesítik meg. A hatodik oldal végül a Koopa Kastélyba kalauzol bennünket, a hatalmas pengékkel és körfűrészekkel tarkított termek kétségtelenül a legveszélyesebb helyszínek.

A NINTENDO MINDIG TUD ÚJÍTANI!

A Yoshi's Story-ban a grafika mellett a játékmenet is meglehetősen egyedi. A hagyományos kijárat



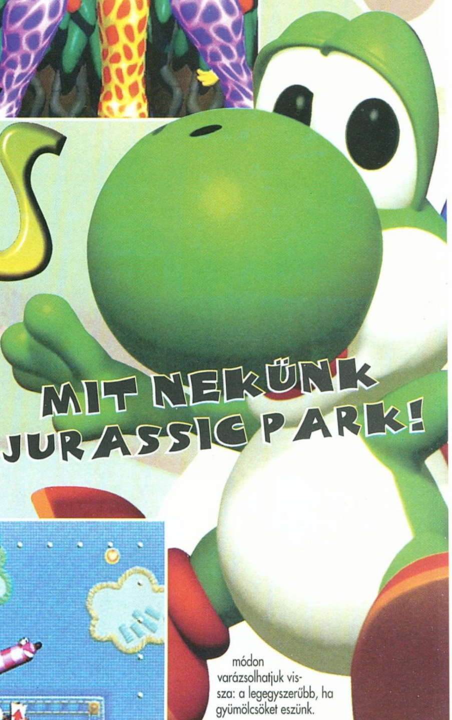
YOSHI - MINT LÁTHATÓ - "FEJEN ÁLLNI" IS TUD



A REPÜLŐ KIGYÓK UTIRÁNYÁT EGY-EGY UGRÁSSAL MÓDOSITHATJUK

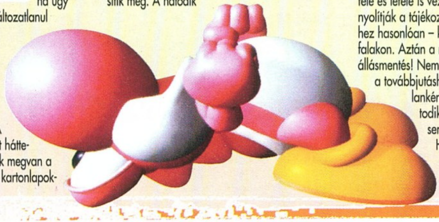
keresétől eltérően ebben a játékban nincsenek is kijáratok – a pályákat akkor fejezzük be, ha összegyűjtöttünk 30 gyümölcsöt. A szintek hatalmasak, nem csak jobbra-balra lehet mászkálni, hanem felfelé és lefelé is vezetnek utak és elágazások is bonyolítják a tájékozódást. Néhol – az előző részekhez hasonlóan – kapukat is találunk a szemközti falakon. Aztán a másik fontos dolog, hogy nincs állásmentés! Nem kell azonban megijedni, ugyanis a továbbjutáshoz csupán egy pályát kell oldalanként megoldanunk, magyarul a hatodik pálya után máris a Baby Bowserrel való összecsapás következik. Ha később esetleg egy bizonyos pályára vissza akarunk térni, a Trial módot kell aktiválnunk; ezzel az üzemmóddal lehet ugyanis bármelyik pályát újra játszani, amit Story módban már meglátogattunk.

Yoshi-ék legújabb kalandjából most teljes mértékben hiányzik Mario, ezért a csecsemő hurcolászása helyett most csupán hősünk jókedvére kell ügyelnünk. A sérüléseinket egy "mosoly-mérő" mutatja, a boldogság ugyanis a dinók legfőbb fegyvere a gonosz ellen. Amíg a dinóknak jó kedvük van, nem érheti őket baj – ügyeljünk hát, hogy minél több szirma legyen a bal felső sarokban látható virágnak! Ha a virágnak már egyetlen szirma sem marad és mosoly helyett pánik kezd el uralkodni az arcán, akkor bizony nagy gond van: még egy sérülés és szegény dinónkat elrabolják. A mosolyt többféle módon varázsolhatjuk vissza: a legegyszerűbb, ha gyümölcsöket eszünk.

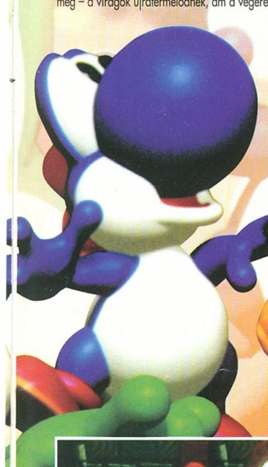


A GYÜMÖLCSÖK

Azonban az sem mindegy, milyen gyümölcsöt eszünk! Először is nehogy gyümölcsnek nézzük az erőspaprikákat, mert ha befaljuk őket, Yoshi elég fancsali képet fog vágni. Aztán attól függően, hogy épp melyik Yoshi-t irányítjuk, hősünknek van egy bizonyos kedvenc eledele – ez értelemszerűen a Yoshi színéhez igazodik. (Például a sárga Yoshi a banánt kedveli.) Ugyanígy a megehető csuklyások színe is számít: ha hősünkkel egy vele azonos színű figurát eszünk meg, jobban javul a lelkiállapotunk. Egy tipp: ha döngetjük a földet (felugrás után joy le), átválthatjuk az ellenségeink színét. Van egy gyümölcs, a világoszöld dinnye, amit valamennyi Yoshi egyformán szeret. Ez azért is különleges, mert ebből az egy gyümölcsből minden pályán – a többitől eltérően – 30 darab van. Akkor nyújtjuk a legjobb teljesítményt, ha mindvégig csak ilyet fogunk majszolni.



Mondjuk ehhez hozzá tartozik, hogy így rengeteg titkos helyet is ki kell szimatolnunk, nem beszélve a speciális feladatokról, amelyeknek a jutalma szintén dinnye lesz. (Időnként – a kérdőjeles blokkoknál és a dinnyés ládáknál – versenyeken vehetünk részt, például ládatornyot kell cipelnünk vagy futóversenyen indulhatunk.) A kedvenc gyümölcsökön kívül van egy ún. szerencse gyümölcs is: ezt a játék kezdetekor sorsoljuk ki, s érdemes keresni, mert maximálisra növeli a vidámságunkat. A Pause képernyőt behozva – ha netán elfelejtenénk – mindig megnézhetjük, mi az aktuális szerencse és kedvenc gyümölcs. A dinónk felvidításának további módja, ha kis pillangókat keresünk, vagy az itt-ott fellelhető virágokat dézsmáljuk meg – a virágok újratermelődnek, ám a végeredmény szempontjából pontot nem jelentenek. A piros virág társaságában sokszor tulipánt is láthatunk, ennek a virága azonban egészen más hatást ér el! Ha megesszük, Yoshi visszaköltözik egy tojásba, és (a botkormánnyal célozva, majd hirtelen elengedve) kilőhetjük őt tetszőleges irányba! Gyümölcsöket mindenfelé találhatunk, igaz, legtöbbször buborékokba vannak zárva, amiket előbb még ki kell pukkasztanunk. A lövöldözéshez – ahogy már megszokhattuk – tojásokat használhatunk muníciónak. Hősünk bélrendszerén áthaladva minden ellenfél tojássá alakul át, de tojásokat egyszerűbben a dinónkkal azonos színű blokkokból fejelhetünk ki. Végül fontos bónusz még a szív alakú gyümölcs is – amennyiben hat egyforma gyümölcsöt szedünk fel egymás után, mi magunk is elővarázsolhatunk egy-egy ilyen ritkaságot. A szívet fölvéve dinónk szuper boldog lesz: másfélszeresére tudja kiölteni a nyelvét, korlátlanul záporozhatja a tojásokat, és nem utolsó sorban sérthetetlenné válik. Ha ebben az állapotában Yoshi a földnek csapódik, az összes környéken tartózkodó gonosz fickó gyümölccsé fog változni. A szív-gyümölcs nem összetévesztendő a nagyobb alakú szívekkel: ezekre még ritkábban lehet bukkanni, minden pályán csupán három van belőlük. Ha mind a hármat összeszedtük, akkor nyílik ki a következő oldalon a negyedik pálya! A pályák közül piros dobozzal vannak jelölve azok, amelyeket már meglátogattunk, és kékkel azok, amiket még nem vittünk tovább. (Azok még a Trial módban sem választhatók).






EGYESEKNEK MAGAS LESZ A VÉRNYOMÁSUK

AZ IRÁNYÍTÁS

Az irányítás begyakorlása érdekében a legjobb, ha a tréninggel (Practice) kezdjük a játékot. Dinónk az analóg stick hatására lendül mozgásba, tehát futhatunk gyorsabban vagy lassabban is – igaz a lopakodásra csak ritkán, például a méheknél lesz szükségünk. Az A gombbal tudunk ugrani. Ha a levegőben egy újabb A-t nyomunk, még magasabbra lehet repülni, továbbá ha a repülés közben a felfelé irányt is nyomjuk, még feljebb jutunk. A B gombbal ölthetjük ki Yoshi nyelvét - ez a táplálék megszerzésén kívül arra is jó, hogy a lebegő labdákban megkapaszkodjunk. A tojásokkal lövöldözni a Camera gombokkal, illetve az (alsó) Z gombbal tudunk. Alapbeállításnál a képernyőt a már összegyűjtött gyümölcsök szegélyezik, ám ezt a kijelzőt érzésem szerint jobb ha kikapcsoljuk (L gomb). Fontos még az R gomb is - legalábbis akkor, ha meg akarjuk találni az összes rejtett dolgot. Az R hatására hősünk szimatolni kezd, és ha érez valamit, egy felkiáltó jel jelenik meg a feje mellett. Szaglászunk ilyenkor tovább, mire a megfelelő helyen Yoshi kiabálni kezd: ott kell a földet döngölnünk!

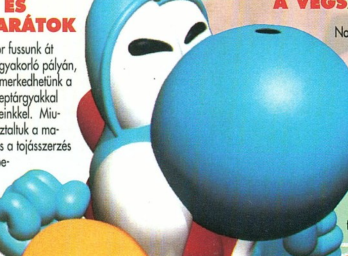
A TÁRGYAK ÉS A BARÁTOK

Nos, akkor fussunk át gyorsan a gyakorló pályán, ahol megismerkedhetünk a legfőbb tereptárgyakkal és ellenségeinkkel. Miután kitapasztaltuk a magasugrás és a tojásszerzés fortélyait, befalhatunk néhány ellenfelet és néhány buborékot kipukkantva tesztelhetjük a céllövő tudományunkat is. Ezután jönnek a tojásokkal szétrobbantható kék sziklák, melyek mögött (egy buborékba bebörtönözve) egy fura szerzetet, egy fehér csuklyás fickót fogunk találni. Tőle ne féljünk, a többi gonosz manótól eltérően ő a barátunk. Ha magunkkal visszük, később ha hibázunk, visszahozza a legutóbb elrabolt dinónkat. (A gyakorlás során viszont nincs semmilyen szerepe.) A következő érdekes tárgy a kérdőjeles, kék láda: ezt egyrészt (rátaposva) széttörhetjük, vagy (ha úgy gondoljuk) tologathatjuk is. A gyakorló pálya többi részén kipróbálhatjuk még Yoshi szaglását is, végül pedig a ládakézbesítő versennyel ismerkedhetünk meg. Az "éles" játékban persze mindegyik pályán valami egyedi eszközt is igénybe kell vennünk, ilyenek például a propelleres platformok, melyekkel ha ütközésmentesen navigálunk, egészen magasra felrepülhetünk. Többnyire amúgy olyan dolgokkal fogunk találkozni, amiket már a Mario játékokból valamennyire ismerhetünk, például lesznek kapcsolók, amikkel rejtett felhőket tehetünk láthatóvá (persze csak rövid ideig), aztán ott vannak a "sineken" haladó felhők, melyek pályáját a váltókra tüzelve nekünk kell módosítanunk. A kalandjaink során új barátokkal is fogunk találkozni: Poochy a kutyus segít nekünk a titkokat kiszimatolni (a karót, amihez ki van láncolva döngöljük a földbe), az ellenőrzési pontokért pedig Miss Warp lesz a felelős. Ha felébresztjük a kis dagadt manust, a dinónk elvesztése esetén csak a legutóbb elhagyott Warp mellé ad vissza minket a gép. Miss Warp ezen kívül egyfajta teleportként is használható, mindössze a hátára kell pattanni, és onnan egyenesen a következő ellenőrzési ponthoz ugorhatunk. (Persze csak ha az ott szundikáló Warp-ot is felébresztettük már.) Hasonló teleportként funkcionálnak az agyagedények is, beléjük mászva szintén a főbb pályarészek között ugrálhatunk. Az első pályán még lehet, hogy bosszúságot fog okozni Pak E. Derm, az elefánt is, ám őt a föld megrengetésével könnyedén eltakaríthatjuk az útból.


EZ A HAL LEGFELJEBB A GRAFIKUS SZEMÉVEL MONDHATÓ SZÉPNEK


A SZŐRÖS HERNYÓNAK MINDEN PORCIKÁJÁT MEG KELL "MASSZÍROZNUNK"

A VÉGSZÓ



Nos, természetesen még lenne mit regélni a Yoshi's Story-ról, hiszen a 128Mbites kártyába töméntelen mennyiségű hátteret és ellenfelet raktároztak el, csakhogy sajnos eddig tartott a két oldal.

Két dimenziós platformjáték még nem volt ilyen gyönyörű – és egyesek még azt állítják, hogy ez a műfaj kihalóban van. A grafika tündéri; hősünk hangulatváltozása például pillanatról pillanatra jól nyomon követhető. Boldogan dudorászik ha épp nincs semmi baja, ellenben kábultan imbolyog ha már az "utolsókat rúgja". Sőt még a zene is úgy változik, mintha a képzeletbeli zenekar is elálmosodna. Ez ismét egy olyan Nintendo játék, amit egyszerűen látni kell!

V.Z.


YOSHI A RAKODÓMUNKÁSOK FÁRADSÁGOS SZAKMÁJÁBA IS BELEÍZLEL

YOSHI'S STORY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
RUMBLE PAK

✓ A VÉGIGVITEL UTÁN RENGETEG TITOK VÁR MEGFEJTÉSRE
✗ VISZONYLAG HAMAR VÉGIGJÁTSZHATÓ

92%

KALANDOROK N… DIA…

A Blizzard fejlesztőcsapata még igen fiatal társulat, ám azt nem mondhatjuk rájuk, hogy tehetségtelenek. Eddig két programot adtak ki PSX-re – a Warcraft szériát –, s már ezek minősége is biztosított mindenkit arról, hogy amihez a készítők nyúlnak, az arannyá változik. *(Mondjuk nem éppen kettőt, de a lényeg szempontjából ez mellékes. M)* Sajnos azonban a PC-t mint fejlesztőgépet előnyben részesítik, így a konzolgazdák csupán több hónap késéssel férhetnek hozzá egy-egy műremekhez (sebaj, ha így megy tovább 2000-ben már a Starcraft-tal is találkozhatunk). Jelenlegi programjukat jó egy éve publikálták már PC-re, s az akkori fogadtatás finoman szólva is kedvező volt, hogy többet ne mondjak az év játékává is választották. Viszont most elérkezett az bosszú ideje, minden kalandos kedvű PlayStation tulajdonos nekiláthat, és kiirtatja a fél világot a DIABLO segítségével.



A FELADATOKAT A TÖBBI SZEREPLŐTŐL KAPJUK



A NAGYOBB ELLENFELEKET PRÓBÁLJUK KICSELEZNI

MIÉRT OLYAN ÉRDEKES EZ A DIABLO?

Talán határozzuk meg, mi is ez a játék valójában. Hát egyszerű kalandjátéknak azért lekicsinylő nevezni, mert annál jóval összetettebb szegényke. Megtalálhatóak benne a különböző fantasy és RPG vonások, mint például a manák, varázstárgyak, meg efféle bűvös dolgok. Ahhoz, hogy megértsük miért is ez a harc, ismertetném a történetet. A helyszín Tristram városa, ahol is áll egy roskadozó kápolna. A birodalom királyának Leoricnak, és a püspöknek az a nagyszabású terve, hogy felújítják, illetve kicsit helyrepofozzák a düledező kápolnát. Ez valamilyen oknál fogva nem nagyon tetszik a terror urának, Diablonak, s ördögi mágiával a saját oldalára állítja mind Lazarust, a püspököt, mind Leoricot a királyt, s Albrechtet, annak fiát. Ám egyik napon sajnálatos módon az ifjúnak nyoma vész, s Leoric nem tudja mitévő legyen. Hiába mondják a város lakói, hogy utoljára a kápolna környékén látták, ő nem hisz senkinek és leméészárolja egész Tristramot. Egy ismeretlen hősnek azonban sikerül megállítania az őrült uralkodót, s elküldi az örök vadászmezőkre pihengetni. Ám Diablo most is éber, s szépen elátkozza az ifjú höst, nehogy már nagyszabású terveit meggátolják.

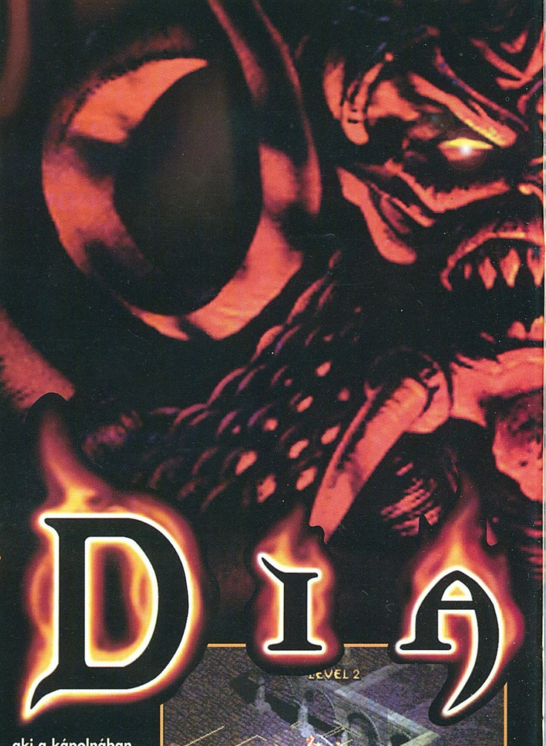


SZÁZAN EGY ELLEN

Ekkor úgy tűnik, minden remény elveszett, s teljes pusztulásba fordul a birodalom – ám van még egy esély egy másik ismeretlen képében, aki elszántabb mint bárki más, hiszen céljául magának Diablonak a fejét (pontosabban annak megszerzését tűzte ki).

MINDEN KEZDET NEHÉZ

Itt kapcsolódunk a történethez, és lépünk képbe, hogy elpusztítsuk a gonoszt, s végre békét teremtsünk a birodalomban. A játékot egy felülről kb. 45 fokos szögben játszódó labirintusos rendszerben fogjuk játszani – így látjuk azt a halandót, aki a kápolnában bolyong. Eleinte még megvannak a normális szintek, mintha ténylegesen egy szent templom pincéjében lennénk, ám aztán már kezdődnek a furcsaságok, mint például a katakombákból nyíló barlangok, majd az ezek alatt elterülő lejárat a pokolba, ami már tényleg egy csöppet különös. A játék 16 véletlenszerűen generált labirintust fog adni, néha kisebb, néha nagyobb kitérőkkel. Ez a véletlenszerű kifejezés különösen figyelemreméltó, mert így megvan az az izgalma a játéknak, hogy bármennyiszer is kezdjük el újra az akciót, sosem fogunk ugyanazzal a labirintussal találkozni, sőt még az ellenfelek elejtett felszerelései is teljesen véletlen módon pottyannak majd elénk. A játék elején még védőfelszerelés és komolyabb fegyver nélkül kezdjük a harcunkat, ám az idők során vagy találhatunk fejlettebb tárgyakat, vagy megvehetjük őket a városban. Mindjárt nézzük is, hogy a betöltés után milyen alternatívákat kínál a játék. A temérdek beállítási lehetőség segítségével mindenki olyan módon helyezi el a dolgokat a menüben, ahogyan az kényelmének tetszik. Lehet választani kezdő vagy haladó gombkiosztást is,





NE ENGEDD, HOGY SAROKBA SZORÍTSANAK

amiről csak annyit, hogy több mint 2 hét játék után én még mindig csak a kezdő szint billentyűit nyomkodom. Az érdekes dolgok csak a New Game pont választása után történnek. Lehetőségünk van ugyanis kiválasztani, hogy egyedül (azaz gép ellen) játszunk, vagy egy link kábel és egy jó haver társaságában egymás ellen mérettetünk meg. Azután, hogy tovább fokozzam a dolgokat, a gép felkínálja a választás jogát három, teljesen eltérő karakter között. Azt hiszem egy szerepjátékban ez elengedhetetlen motívum, a normál játékokban pedig egy óriási hangulatnövelés. Tehát a három karakter: a harcos, akinek főleg az erején van a hangsúly; a nő, akinek életveszélyesek a távoli támadásai; végül a varázsló, aki különböző mágiáival erősíti az ellenfél halálozási statisztikáit. Persze, aki esetleg már többszöri nekifutásra próbálkozik, vagy egy előző játékában elmentette a karakterét, azt innen be is töltheti, s így már egy harcedzett harcossal indulhat neki a küzdelmeknek.

KARAKTERSZINTEK

Mielőtt azonban ténylegesen beindulna a komoly munka, még választani kell a nehézségi szintek között is, amiből elsőre csak a MEDIUM elérhető. Amint végigvisszük a programot, 20 körül lesz a szintje a karakternek, így máris elérhető a NIGHTMARE fokozat, s ha ezt is végig teljesítettük, akkor jön az igazán brutális rész a HELL. Szóval karakterfejlődés. Ez az a pont, ami még szintén kihagyhatatlan egy szerepjátékból. Bizonyos számú ellenfél megölése után növekszik az EXPERIENCE szintünk, s ha ez elér egy megadott pontszámot, akkor kapunk 5 pontot, hogy tunningoljuk a 4 lehetséges értékünket (STRENGHT, MAGIC, DEXTERITY, VITALITY). Persze minden ilyen ugrásnál 1 ponttal fejlődik karakterünk, s ezzel a néhány ponttal ugrik energiánk és varázsképességünk szintje is. Most akkor térjünk rá a képernyőn található ábrákra.



ÍME A SOKAT EMLEGETETT "TŰZFAL"

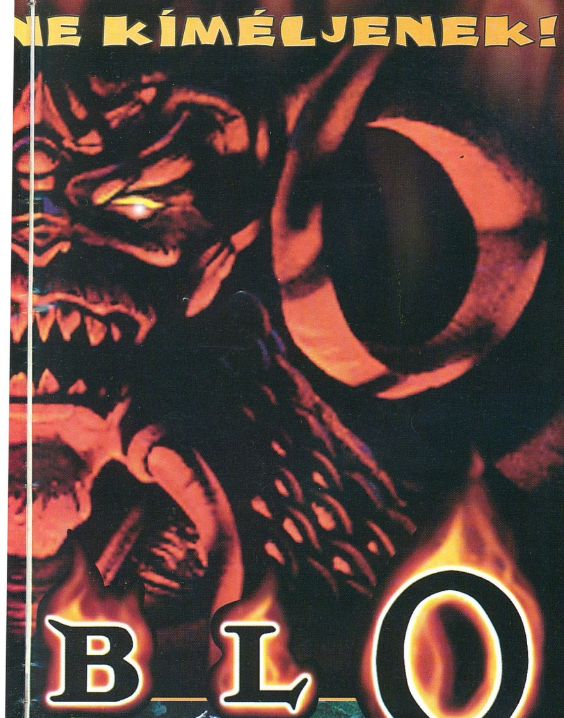
A KÉPERNYŐ

Látható két színes csík, melyből a piros az energiánk értékét mutatja, míg a kék a manáét. Ez utóbbi szükséges feltétlenül ahhoz, hogyha varázsolni szeretnénk. Felette egy gömb látható, melyben a későbbiekben kiválasztott aktuális varázslat ikonja jelenik majd meg, ezt a Háromszög lenyomásával tudjuk aktivizálni. A választást a varázslatok között az L2-vel tudjuk végrehajtani. A gyors energia- és manatöltés az L1/R1 gombokkal történik, míg a remek térképet az R2 gombbal aktivizálhatjuk. A START a játék megállítására szolgál, ám a SELECT egy kicsit izgalmasabb menübe vezet minket. Az INVENTORY-ba lépve a képernyő bal részén láthatjuk mindazt, ami karakterünk jelenlegi állapotát mutatja: úgymint egészség, varázsképesség, ütésszázalék stb. A kép nagyobb részén azonban érdekesebb dolgokat fedezhetünk fel. Ez felel meg ugyanis a nálunk hordott cuccok rakterének. Ez első ránézésre igen tágasnak tűnhet, azonban a későbbiek során sajnos rá kellett jönnöm, hogy bizony 4 nyílnál többet nem nagyon gyömöszölhetek bele. A képet felfelé mozgatva (helyesebben mondva az irányítót felfelé nyomva, a képet lefelé mozgatva) helyet kapnak azok a felszerelések, amelyeket éppen hordunk, azaz rajtunk vannak. Itt is sajnos elég szűk a hely, 1 páncéling, 2 gyűrű, 1 fegyver, 1 sisak és 1 amulett a fenntartott hely. Elég szegényes a kínálat, szerintem ha a mai divatot megnézzük, 2 gyűrű nemhogy két kézen kevés, de egy ujjon is. Most már mindegy, sajnos nem lehet felfejlődni háromkezű harcossá és négyfejű varázslóvá, pedig akkor lenne csak egy bika karakterem!

Az értékelésnél most nincsen nehéz dolgom. A Blizzard hála Istennek megtartotta jó szokását, s egy elég szép konverziót dobott piacra (mondanom sem kell, mint minden játékot mostanában, ezt is az Electronic Arts adja ki), melynek vetélytársa már csak stílusa miatt sem lesz még egy jó ideig. Azt hiszem a jeget csak a Diablo II fogja megtörni, már ha sikeresen befejezik PC-re, s majd utána körülbelül 1 évre rá PSX-re is.

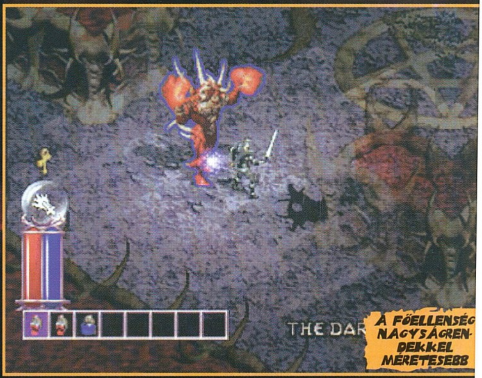
Bagó Péte[r]

(Folytatás a mellékletben)





MESÉK EGY KRIPTA MÉLYÉRŐL



A FŐELLENSÉG NAGYSÁGRENDEKKEL MERETESEBB

DIABLO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

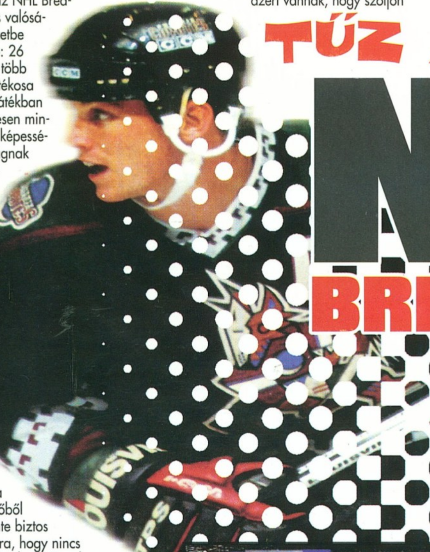
1-2 JÁTÉKOS
1-12 MEMÓRIABLOKK

✓ GRAFIKAI LÁTVÁNYOSSÁGOK, HANGOK
× TALÁN TÖBBET TÖLT A KELLETÉNÉL

92%

Ha hoki-programról van szó, az átlagos játékos óhatatlanul az Electronic Arts féle NHL sorozatra asszociál, ám ez lehet, hogy hamarosan megváltozik. Az utóbbi időben egyre több vetélytársa akad az EA Sports sikersorozatának, hiszen ott van például a Wayne Gretzky's 3D Hockey a Midwaytől, most pedig már az Acclaim gondozásában megjelent NHL Breakaway 98 is komoly konkurenciát jelenthet.

Mint minden valamire való sportjáték, az NHL Breakaway 98 is valóságos környezetbe lett helyezve: 26 NHL csapat több mint 600 játékosa szerepel a játékban – természetesen minden játékos képességét a valóságnak megfelelően állapították meg. (Minden egyes szereplő tudása 13 összetevőből áll, ami szinte biztos garancia arra, hogy nincs két azonos játékos.) Figyelemre méltó, hogy a kártyára még a legtöbb játékos fotója is felfért. Az NHL csapatokon kívül egyébként játszhatunk néhány válogatottal is: a nemzetközi mezőny legjavából választhatunk, így például győzelemhez segíthetjük a cseheket vagy az oroszokat is. A készítők különös gondot fordítottak a kedvünk szerint formálható háttérkörnyezetre, tehát annak ellenére, hogy minden csapat kialakítása a valóságon alapszik, ezen mi még könnyedén változtathatunk. Játékosokat adhatunk el, pontosabban cserélgethetünk – sőt, akár "készíthetünk" új sztárokat is. Természetesen a kiválasztott csapatunk felállását is tetszőlegesen változtathatjuk, úgy az összetételét, mint a taktikáját tekintve. Összesen öt fajta játéktípus áll a rendelkezésünkre: bajnokságokon, rájátszásokon, barátságos mérkőzéseken vehetünk részt, vagy gyakorolhatunk is.



TŰZ A JÉGEN!

NHL BREAKAWAY 98

Na de térjünk a lényegre, tehát nézzük, mi történik a pályán! A grafikát illetően egyetlen rossz szavunk sem lehet: a játék az N64 magas felbontását használja, a játékosok pedig természetesen digitalizált (motion captured) emberi mozgásokkal szelik a jeget. Minden ember mezén jól olvasható a saját neve, sőt még az arcvonásik is meg vannak rajzolva – habár ezt menet közben nemigen, legfeljebb a visszajátszásoknál van alkalmunk megfigyelni. A stadion kidolgozása egészen részletekbe menő: frankó átlátszó üvegpalánk választja el a többszintes nézőteret, a jég alá pedig mindig az aktuális hazai csapat címere van felpingálva. A játék zenéi mondjuk elég felejthetők (csak azért vannak, hogy szóljon valami), ám a hangok nagyon el vannak találva. Teljesen jól hallhatjuk, ahogy a korcsolyák szántják a jeget, ahogy a korong az ütőkhöz ér, vagy ahogy a félrecsúszott lövés a fémes hangú kapufáról lecsapódik. A közönség moraja is nagyon frankó: például már épp helyzetbe kerülnék, mire váratlanul eladom a korongot – az izgatott közönség ilyenkor nem is rejti véka alá a csalódottságát. A játék menete hasonlóképpen realisztikus, még a lényegtelen mozzanatokról sem maradunk le. A bíró kartárs például felelősségteljesen végzi a munkáját: kiállításkor szépen oda megy a palánkhoz, kinyitja a kaput, és előzékenyen megvárja, amíg a játékos levonul a pályáról.

A mozgások és a cselek is pont olyanok, ahogy a TV-ben láthatjuk: az R gombot nyomva tartva korcsolyázhatunk akár hátrafelé is. Ha túl sokáig tartjuk magunknál a korongot, előbb vagy utóbb megpróbálnak minket a palánkhoz préselni – szóval a sportág agresszivitása is benne van a programban. Szinte minden pillanatban fellöknek valakit, a tumultusok után gyakran egy-egy gazdátlan hokiütő sodródik a jégen, a nagyon durva helyzeteknél pedig az is előfordul, hogy a játékosok nézeteltérése végül ökölharcba torkollik. Amúgy vigyázzunk, mert a sérüléseket is jegyzi a gép.

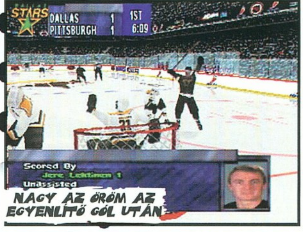
Az egyetlen igazi problémám talán az volt, hogy néha elég nehéz követni a korongot – még akkor is, ha külön be van kapcsolva a korongot követő kék nyomvonal. Egy-egy kavarodás után sokszor csak abból tudtam, hogy nincs már nálam a korong, hogy az "operatőr" nem az én játékosomat követte. Aztán igaz, hogy a Pause menü Game Options pontjánál összesen nyolc fajta kameraállás közül választhatunk, de ezek legtöbbje gyakorlatilag használhatatlan. (Képzelhetitek, hogy amikor a jég közeli nézetből magunk felé hozzuk a korongot, mennyire látni a szembe jövő ellenfeleket.) Még szerencse, hogy választható az "ősidőkből" ismert felülnézet is – igaz, hogy ez a MegaDrive-os időket juttatja az ember eszébe, de még mindig ez a leginkább használható nézet.

Na persze azt nem vitatom, hogy az időnkénti követhetetlenség nem igazán a program hibája, hanem a játék természetes velejárója (hiszen a valóságban is sokszor takarják a játékosok a korongot), összegezve tehát ha mindenképpen egy valódi negatívumot akarunk keresni, azt kell mondjam, alaposan körül kell néznünk.0

V.Z.



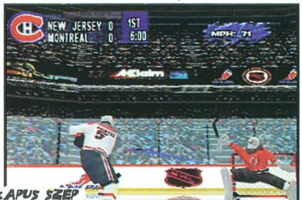
A FIÚK AKÁR AZ ÖKÖLVÍVÁSBAN IS JELESKEDHETNÉNEK



NAGY AZ ÖRÖM AZ EGYENLÍTŐ GÓL UTÁN



A KORONG ÚTJÁT A KÉK NYOMVONAL SEGÍTI KÖVETNI



A KAPUS SZÉP MOZDULATTAL HÁRÍT

NHL BREAKAWAY 98

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

24 JÁTÉKOS
MENTÉS MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK
IGÉNYES KÜLSŐSÉGEK
EREDETI NEVEK
NÉHA KÖVETHETETLEN A KORONG

80%



MECHWARRIOR RULES!

Armored Core

ARMORED CORE avagy, komámasszony, hol a holló?

A kérdés az, hogy akarok-e holló lenni. Mert ha igen, akkor legelébb életben kell maradnom abban az egyszerű próbában, ahol két öreg holló próbál hidegre tenni. Nos úgy látszik, ők nem ismerik azt az alapvető közmondást, miszerint holló a hollónak nem vájja ki a szemét. Vagy ha ismerik is, röptében és magasról...fütyülnek rá. (Ugyanis a holló énekesmadár!) Persze az sincs kizárva, hogy nyelvi nehézségek akadályozzák őket a magyar közmondások mélyebb megismerésében, mivel ezek a hollók japán hollók, lévén, hogy a Sony egyik új, saját fejlesztésű játékában szerepelnek, konkrétan az ARMORED CORE címűben. Na most ha holló akarnék lenni, és túlélem a próbát, még mindig szükség lenne valamelyik világnyelv ismeretére, mert mint már említettem, ezek a hollók nem tudnak magyarul (és nem is akarnak megtanulni), viszont nekünk nem árt valahogyan megértenünk a küldetéseinket ahhoz, hogy könnyebben tudjunk választani közülük, és végrehajtásuk se okozzon gondot. Az Armored Core valami olyasmit jelent, hogy a "páncélozott legjava", pontosabban páncélozott mag. A sztori a távoli jövőben játszódik, és szerintem nagyon japán, ami persze nem föltétlenül baj. Ha belekezdünk az új játékba, a már említett teszttel kezdődik, és ha túléljük, a Raven`s Nest-hez, azaz a hollók fészkéhez fogunk tartozni. A továbbiakat e-mailen tudjuk meg a magát R-nek nevező összekötőnktől. Eszerint ők biztosítják nekünk az AC-nk javítását, lőszerrel való ellátását, a különböző részek, fegyverek vételét, eladását, a híreket, valamint az üzletfeleinkkel a kapcsolatot. Mi függetlenek vagyunk, a felkínált lehetőségek közül szabadon választhatunk, csak az a lényeg, hogy nem sérthetjük a klánunk (?) érdekeit. Tisztára mint egy nindzsa ügynökség; gyakran egymással szembenálló érdekcsoportok ugyanazt a feladatot kínálják föl, csak az ellenkező oldalon. Ilyen például, amikor az egyik csoport arra kér, hogy védjük meg a bázisát a támadóktól, a másik meg ugyanezt az akciót kínálja föl; miszerint támadjuk meg a másik bázisát. A döntés rajtunk áll, ha figyelmesen elolvastuk az üzeneteket és értjük is azokat, talán még jól is választhatunk. Azt, hogy melyik küldetést választjuk, befolyásolja az is, mennyi pénzt vagy új alkatrészt ajánlottak föl érte a megbízók, no meg az is, hogy képesek vagyunk-e, képesnek érezzük-e magunkat végrehajtani a feladatot. A pénz nagy szerepet játszik a játékban, még ha nem is hangsúlyozzák; fizetni kell az elhasznált lőszerért, a megsérült páncélzat javításáért. Ezeket kérés nélkül is megcsinálják, és az árát levonják a számlánkról még akkor is, ha a küldetés sikertelen volt és nem kaptunk érte egy fityinget sem! Természetesen az új, jobb minőségű alkatrészek, fegyverek is keményen pénzbe kerülnek, szerencsére a használt cuccokat új áron veszik meg. Ha nem figyelünk oda és nem megfelelő fegyverrel indulunk el az akcióba, nem is remélhetjük a sikert, sokszor a legtutibb fegyverek is behúzhatnak minket a csőbe; elfogy a lőszer, vagy hatástalan az adott ellenféllel szemben. Én például az automatikus rakétaindító kiegészítővel faragtam rá az egyik akcióban; ez ugyanis azonnal indítja a rakétát, ha a radar befogta a célt. A radar meg a falon keresztül is képes erre, így mire odaértem az ajtóhoz és kinyitottam, egy fia rakétám se maradt, mindet kilőtte a nyavalyás a csukott ajtó mögött (valószínűleg a röhögéstől fuldokolva) várakozó ellenfélre, pontosabban az ajtóra. Szóval nem árt figyelni. Sokkal könnyebb dolgunk van, ha ketten egymás ellen akarunk harcolni, a függőlegesen kettéosztott képernyőn. A progi AC-nek hívja a robotokat az Armored Core rövidítéseként. Magyarul meg fene tudja minek hívhatnánk, nem igazán robot, inkább cyborg, vagy transformer, csak nem tud átalakulni és az élő részekről is csak az E-mail-en érkező hírekben olvashatunk. *(A masina hivatalos japán megnevezése Mecha, amely egy olyan élőlény - nem feltétlenül ember – által vezetett robotot jelöl, amelynek működési paraméterei szoros összefüggésben vannak a vezető fizikai és mentális állapotával. M.)* Az egyszerűség kedvéért hívjuk AC-nek. Nos VS módban egymás ellen játszva is kedvünkre (bizonyos keretek között) alakíthatjuk AC-nk felszerelését. Szintén választhatunk a küzdelem helyszínei között is, sőt a főmenüből még azt is beállíthatjuk, hogy mennyi ideig tartson egy menet, a helyszín választható legyen, vagy véletlenszerű, esetleg bajnokság szerűen egyik helyszín jöjjön a másik után. Bosszantó viszont az, hogy VS módból csak a játék újraindításával jutunk a Scenario módba és viszont. Főmenü viszont csak itt van. Ebben megtalálhatjuk a System, Mail, Ranking, Garage, Shop, Mission választási lehetőségeket, melyekből csak a Ranking (helyezés) az, amit nem szükséges használnunk, illetve akik úgy sem értik, azoknak a Mail-be érkező üzeneteket sem szükséges elolvasni. Mindegyik menüpont önmagáért beszél, a System az állás kimentése, az Option almenüben többek között a VS módra vonatkozó elképzeléseinket állíthatjuk be. Azt hiszem fölösleges elmondanom, hogy a Shop-ban tudunk vásárolni és eladni, aztán az új cuccokat a Garage-ban tudjuk felszerelni. Időnként kicsit nehéz eligazodni a menükben, a küldetésekhez és a pénztárcánkhoz legjobban illő fegyvert, alkatrészt kiválasztani szinte lehetetlen vállalkozás. Eleinte persze nem különösebben érdekes, hogy milyen szerkóval vágunk bele az akciókba, de minél tovább jutunk, annál fontosabb a jól kiválasztott, jól felszerelt AC. Ha már odáig jutunk, hogy a boltban válogatunk az egységek között, a Kör lenyomására a kiválasztott cikkről meglehetősen részletes ismertetőt ír ki a gép, technikai adatok tömegével, csak győzzük összehasonlítani. Ha kihasználjuk ezeket a lehetőségeket, a játékidő nagy részét a megfelelő felszerelés kiválasztása (és ha mégsem jó, az állás visszatöltése) viszi el, ha nem törődünk vele, egy idő után nem tudjuk majd teljesíteni a küldetéseket, ez elviszi a pénzünket (az autómatikus javításról már szóltam), és akkor már nem is tudunk jobb szerelést venni. Ezek után azt hiszem, nem szükséges felhívnom a figyelmet a küldetések előtti mentés fontosságára (kár, hogy a program nem ajánlja föl az elrontott meló után az utoljára mentett állás visszatöltését), ha valaki mégis veszi a bátorságot és kedvet kap ehhez az ambivalens érzéseket ébresztő anyaghoz. Ahhoz képest, hogy nem valami nagy szám a grafika, és gyakran a gutaütés kerülgetett mégis viszonylag sokáig lekötött.

Gabor a po



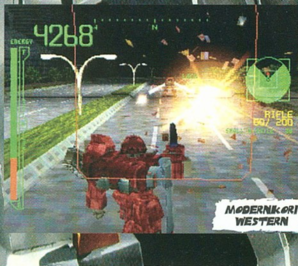
A ROBBANÁSOK NAGYON LÁTVÁNYOSAK



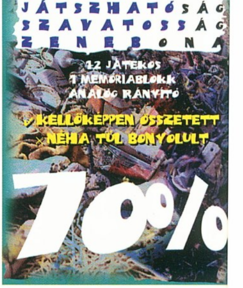
KICSI A ROBO DE ERŐS



ÉJSZAKAI PÁRBAJ



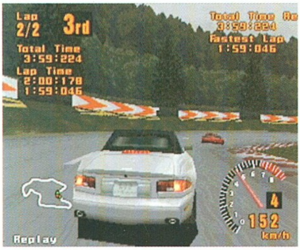
MODERNKORI WESTERN



Az élet kegyetlen, mondhatnánk, hiszen ha a GRAN TURISMO csak egy hónap késéssel érkezik meg szerkesztőségünkbe, akkor mindenki a földön fetrengett volna a gyönyörűségtől, hogy mennyire jó a Need for Speed 3. Persze így is fetrengtünk, de nem őmiatta, hanem a GT miatt. Mert ilyen nincs, de mégis van! Nem is merülök bele túlságosan a játék külsejének méltatásába, mert sajnos a Sony ezúttal nem erőltette meg magát, és nem küldött egy darab játékképet sem, ezért magamnak kellett lopnom őket – a PC-n kivitelezett képlopás viszont nem szüli a legjobb minőségű screenshotokat. Tehát egy kicsit szomorú vagyok, mert szerettem volna megmutatni nektek élesben azt a játékot, amely mostanában lázban tarja az 576 Konzol szerkesztőségét. Azt a játékot, melynek az intrója láttán mindenkinek garantáltan leesik az álla, főleg amikor kiderül, hogy maga a program mindössze bolhányit gyengébb a fantasztikus felvezető filmnél! És ebben a filmben több, mint száz különböző főszereplő – azaz autócsoda kapott helyet.

A Gran Turismo nem egy autóverseny. A Gran Turismo maga az autóvezetés, az autózás! Soha egyetlen program sem közelítette meg és nem is adta vissza ennyire a valódi vezetés élményét, a különböző kocsik viselkedése közötti eltéréseket. Ja, és arról még nem is beszéltem, hogy a játékban szereplő autómárkák, típusok és modellek százszázalékosan ragaszkodnak a valósághoz, minden téren és tekintetben. Ha éppen nem vezetsz, akkor is órákon át tanulmányozhatod a kocsik tulajdonságait és paramétereit, profi szerelői szinten merülhetsz bele a gyári tuningműhelyek munkájába, a tuningolás rejtelmeibe. Ezáltal megismered a motor, a váltó, a futómű és a többi fontosabb rész működését, megtudod, hogy mivel lehet egy kocsi lóerejét, teljesítményét növelni. Adhatsz, vehetsz használt és új autókat, különböző évjáratúakat, különböző állapotúakat, több tucat létező típus és kiadás között barangolva. Megismerheted a japán autógyártás szinte minden modelljét, ha elég szerencsés vagy, még a saját létező kocsidat (persze csak ha japán autód van) is megszerezheted, átfestheted, megbütykölheted és különböző szintű versenyeket nyerhetsz vele. A Gran Turimo megtanít vezetni! Így ahogy mondom – hiszen jogosítványt kell szerezned, ha amatőr (később persze profi) versenyzővé akarsz válni. Meg kell tanulnod szabályosan megállni, kanyarodni; fel kell fedezned a különbséget a normál fékezés, a "bal láb fék", valamint a kézifékes forduló között. Itt nem elég megtanulni a pályát, hogy aztán 180-nal vehesd a kanyarokat (mint sok elrugaszkodott nevetséges játékban). Ha egy kanyart az életben is be lehet venni, azzal a kocsival és azzal a sebességgel, akkor a GT-ban is be tudod venni. Ha nem, egészen biztosan elszállsz. Tudod mi a különbség a elsőkerekes, a hátsókerekes és a négykerék meghajtású kocsik között? Akarod érezni? Kíváncsi vagy milyen az, amikor egy 4.2 literes, V8-as, 350 lóerős TVR Cerberával beesel egy "S" kanyarba? Hát többek között erre is jó a Gran Turismo.







Magyarországon csak néhány kiváltságosnak adatik meg, hogy autóversenyeken induljon. Nálunk nincsenek olyan vasárnapi futamok, ahol mondjuk 5 másik hasonló kategóriájú kocsival mérheted össze tudásod. Lehet, hogy soha nem éled majd át a felkészülés heteit, az apróbb futamok első helyezéseit, amíg végül te leszel a kategóriád bajnoka. A Gran Turismoban mindezeket megteheted! Hetekig is eljátszhatsz, amíg végül megveszed például a Honda Mugen tuningcégének az összes felszerelését, beépíted egy NSX-be és agyonütöd a felfuvalkodott Subaru Imprezásokat. Ebben a játékban nem úgy megy, hogy ha vért izzadva megnyered a már lázítóan csaló HARD futamokat is, akkor majd előjön egy szuperkocsi, és akkor azzal már nincs ellenfeled (úr Isten, hány ilyen bárgyú autóverseny van a piacon) – itt mindennek és mindenkinek van ellenfele.

Tehát lement az intró (garantáltan gyorsabban dobog a PlayStation tulajdonos szíve), megtörtént a nyelvválasztás, most a főmenüben vagyunk. Itt négy választási lehetőség áll előttünk, kezdjük a beállításokkal:

OPTIONS

Configuration 1 - E helyen lehet megejteni a kétjátékos mód beállításait, úgymint: körök száma, a kerekek kopásának gyorsasága és a startelőny. Kalibrálhatjuk a zenék és effektek erősségét, végül a rövidesen nálunk is a boltokba kerülő "rázós" analóg irányító vibrálását kapcsolhatjuk ki/be - végre elérhetjük az eddig csak áhított játéktermi érzést!

Configuration 2 - Itt lehet a belső nézetet (View Position), a követőkamerát (Chase View), a térképet (Course Map) és a külső rálátás szögét (View Angle) állítani.

Key Configuration - A kezelőgombok kiosztását változtathatjuk meg.

Analog Setting 1P - Az egyes játékos analóg irányítóját kalibrálhatjuk.

Analog Setting 2P - A kettes játékos analóg irányítóját kalibrálhatjuk.

XA Music Test - Meghallgathatjuk a bombasztikus zenéket, amelyek szerintem annyira jók, hogy a lehető legmagasabb szintű élményt adják vezetés közben (én pont ilyesfélét hallgatok).

ARCADE MODE

A GT-ban lényegében két teljesen felépített játék kapott helyet. Akár úgy is ellehetsz az egyik vagy másik móddal, hogy hónapokig bele sem nézel a másikba. Aki csak a versenyekre akar koncentrálni, annak ajánlom ezt a módot.



Single Race - Az egyszerű verseny 6 résztvevővel. Választanod kell nehézségi fokozatot, majd 6 cég, összesen 22 típusa közül kell kikeresned a legjobban tetszőt. A kocsik színét a fel/le irányokkal változtathatod (és milyen színeket, mamma mia!). Az autók képe felett látod a nevüket, a bal alsó sarokban a kategóriát (A-sportkocsi, B-sportos kocsi, C-városi kocsi), emellett a meghajtást (első-, hátsó-, négykerék), következik a teljesítmény, végül a tulajdonságok, három csoportra osztva (max. sebesség, gyorsulás, irányíthatóság). Ha megvan a kocsi, választanod kell, hogy milyen stílusban akarsz vezetni: Standard vagy Drift, azaz "csúsztatós". Ezek után következik a váltó, és itt jön egy nagyon nagy dolog, mert minden típus kérhető automata vagy manuális kapcsolással is! Ez azért nem semmi. Végül pályát kell választani. Kezdetben (erről később) négy teljesen különböző helyen versenyezhetsz, csodálatos tájakon – újabb ámulat, mert a program egy kis ablakban végigmutatja a pályát, mintha valaki felvette volna kamerával! Így tudod, hogy mire számíthatsz. Újabb jó pont. A verseny után, ha rekordot döntöttél, beírhatod a neved, megnézheted a csodálatos, egyedülálló és semmihez sem fogható visszajátszást (Replay), újra próbálhatod (Try Again), megnézheted a startpozíciókat (Starting Line-up), kimentheted a visszajátszást (Save Replay), vagy kiléphetsz (Exit).

Time Trial - Itt egyedül a stopper ellen versenyzel, minél jobb pályarekord reményében. A "Load Ghost Replay" segítségével az előző futásodat teheted ki (halványan) a képernyőre, így tudsz viszonyítani.

2 Player Battle - Ez a két játékos üzemmód, vízszintesen osztott képernyővel. Beállításait az Options-ban találod.

Bonus Items - Na, ez egy állati izgis dolog. Láthatod, hogy a különböző nehézségi fokozatok különböző színekkel vannak jelölve: kék, sárga, piros. Mint azt az autóválasztásnál már mondtam, 3 kategóriájú kocsi létezik: A feladat az, hogy egy adott pályát minden kategóriában nyerj meg – A, B, C, – ekkor ajándékba kapsz valami rejtett dolgot. Például négy új pályát: "Autumn Ring", "Deep Forest", "SS Route 5", "Grand Walley Speedway"; 4 extra kocsit; az Arcade mód megnyerését; végül pedig a GT Hi-Fi módot, amiről inkább nem árulok el semmit – megéri megszerezni!

Load Game - Itt lehet betölteni az állást.

Save Game - Miután Exit-tel kiléptél a futam után, itt tudsz menteni.

SIMULATION MODE

Aki a mélyvizet szereti, az ide ugorjon! A szimulációs



részben ugyanis saját magunk menedzserei leszünk, az- az versenyzőt kell faragnunk magunkból. A játék egy ízléses térképpel indul, ahol a HOME az otthonunk. Itt áll majd a garázsban a kocsink (Garage), itt tölthetünk/menthetünk állást (Load&Save), és itt hozhatunk át adatokat egy másik memóriakártyáról (Trade). A bal alsó sarokban látható, hogy hány "napja" játszunk, mellette a pénzünk mennyisége lapul. A fehér lapra nyomva léphetünk vissza a térképre. Mielőtt belekezdenénk, nem árt jogosítványt szerezni. Mert az egyszerű futamokon elindulhatunk papír nélkül is, de a komolyabb versenyeken már kérik a jogsit. Ezt a License résznél kezdhetjük el. Három fajta papír van: B-Class, A-Class és International A-Class. Értelemszerűen a megfelelő szintű versenyhez a megfelelő jogsi kell, és ezeket sorban kell megszerezni, összevissza nem lehet. A "B" osztályoshoz például 7 feladatot kell megoldanunk, ezután jön a vizsga. A vizsga előtt minden tesztet sikeresen teljesíteni kell (de nem muszáj sorrendben). A feladatok nehezek, de logikusan követik egymást: gyorsítás majd megállás adott időn (és egy felfestett sávon) belül (gyengébb kocsival), ugyanez gyorsabbal; kanyartechnikák, célba érés kisodródás nélkül, persze ez is időre. Lényegében a valódi vezetés minden apró csínját-bínját megtanítja a program. A nemzetközi jogosítvány megszerzéséhez már időre kell futnunk teljes pályákat. Itt tényleg meg lehet tanulni egy-két trükköt! A tesztek után akár ki is menthetjük ügyködésünket, újra próbálkozhatunk, vagy megnézhetjük a rekordokat (mert a sikeres tesztért bronz-, ezüst- vagy aranyérmet kapunk, attól függően, hogy milyen gyorsan teljesítettük azt). Ez a rész is pontot kap tőlem, mert egyrészről ilyen még egy játékban sem volt; másrészről nagyon csecse kis kocsikat lehet itt elnyerni.



A városban az összes jeles márkaszalon megtalálható, olyanok is, melyek az Arcade módban nem választhatók. Lépjünk be a szentélyekbe! A New Car-nál a cég újautó-kínálatát nézhetjük meg. Látható a modellek neve és ára (Price), de ha rányomunk valamelyikre, közelebbről is megismerkedhetünk a kocsikkal. Kérhetünk más színt (Change Colour), információt a modellről (Info), és lekérhetjük a végletekig részletes technikai adatokat is (Spec). Hát ilyet se láttam még, ez olyan, mint egy lexikon! A gépet a "+" jellel viheted haza. A használt kocsikat az Used Car pontnál vehetjük szemügyre. Van itt minden, mint a piacon (még egy kicsit túlzásnak is találtam a dolgot, mert a Nissan-nál például kb. 31 kocsit kínálnak, olyan a modellválaszték, hogy az embertelen). Persze itt is lehet a rányomással képet és részletes infót kérni, mondjuk az szín az adott. Ha tetszik valamelyik kocsi és az árát is el tudod fogadni, vedd meg (Buy). Amikor el akarod adni a használt kocsidat, ugyanide gyere (Sell). Ekkor látható, hogy mennyit kínálnak érte. A japán típusoknál van még egy extra dolog, a Special Model menüpont. Itt lapulnak az ördögök, a vadállatok – a cégek eredeti pályaautói. Ezeket elképesztően drágán adják, de aztán úgy is néznek ki! Nem fogsz velük beleolvadni a tömegbe, az biztos. Ez az egész vásárolgatósdi többek között azért is érdekes, mert nekem például fogalmam sem volt, hogy a Nissan Skyline-ból négy különböző kiadás is létezik. Ez is rekord szerintem - mármint a program szemszögéből. Valamit azért tud ez a GT, nem?

Ha már van kocsid és felesleges pénzed is, akkor jöhet a tuningolás. Ez a rész annyira profi, hogy az agyam eldobtam tőle – mint egy harmadik külön kis játék. Tehát a japán típusokhoz ott vannak az eredeti japán tuning-műhelyek: a Mazda Speed, a Nissan Nismo, a Subaru STi, a Honda Mugen, a Mitsubishi Ralli Art, és a Toyota TRD. A többi cégnél: TVR, Chrysler, Chevrolet, Aston Martin csak "átlagos" tuning van (Tune Up), és itt nem lehet használt kocsit sem venni, csak újat. Ez nem hiba, hiszen a játék japánoktól származik, és egy japán varosban nem hiszem, hogy van eredeti angol TVR műhely. Tehát tuningoljunk! Állati, de 8 féle szinten javíthatunk kocsink teljesítményén (nem csak úgy egy gombnyomásra, mint sok játékban). A leömlőket és légszűrőt (Muffler), a féket (Brake), a motort (Engine), a váltót (Mission), a felfüggesztést (Suspension), a kereket (Tyre), és az egyéb kategóriát (Others, ez a kaszni könnyítését és a verseny-átalakításokat jelöli) tudod cserélni. Ebbe most tényleg nincs hely belemenni részletesen, de ha rányomsz a különböző részekre, és van elég pénzed, átalakíthatod őket.

Ekkor a program kiírja, hogy az a változtatás milyen teljesítménynövekedéssel jár. A tuningolás összetettségéről csak annyit, hogy egy motortuning például 5 főbb részből tevődik össze, és ezek a részek gyakran még további lépésekre bomlanak. Ja, és még azt is elmondja a program, hogy egy felfúrás vagy felcsiszolás például miből áll és hogyan néz ki! Ez azért nem semmi – mire mindent kitanulsz, annyit fogsz tudni, mint egy autószerelő! Ne felejtsük el, hogy ez csak egy játék, nem egy interaktív autólexikon – vagy mégis?







Tehát kocsi már van, talán tuning is, kezdődhet a verseny. Illetve először nem árt, ha a Machine Test részben leteszteljük, hogy mit vettünk, mit tud a gépünk. Ez lehet egy 0-400 méter teszt, egy 0-1000 méter teszt, vagy egy végsebesség teszt. Itt jön az újabb pofára esés, mert a start előtt a Change Parts pontnál totálisan kedvünk szerint alakíthatjuk a kocsi beállításait. Ez megint egy olyan rész, amit túlzásba vitték a készítők (legalábbis ehhez nem voltunk eddig hozzászokva): a felfüggesztés keménységétől fogva a váltón át az Intercoolerig mindent több fokozatban változtathatunk (a kerekeknél pl. leesett az állam, mert a kemény és lágy gumikat MINDEN kombinációban feltehetjük). Szerintem ide már komoly szakmai tudás kell. Gondoljatok csak bele abba, hogy miként van megírva ez a program – még azt is figyeli, hogy mi a különbség a kocsi futásában akkor, ha elöl mondjuk kemény gumi van, hátul puha, vagy fordítva. Szerintem egy átlag játékos ezeket a részeket soha életében nem fogja babrálni. Mindenesetre ezután el lehet dobni az összes olyan programot, amelyről eddig azt hittük, hogy az egy "autóverseny". Fenéket, EZ az. A Settings részben aztán megnézhetjük, hogy mi van beállítva.

Aki tiszta kocsival akar versenyezni, az **lemosathatja** a verdát a Car Wash-ban, aztán hurrá. Az akció a Go Race pontban indul. És itt jön a legnagyobb ámulat. Mert ebben a fránya játékban 4 versenystílust próbálhatunk ki, de minden stíluson belül további lehetőségek vannak. A GT League 4 komoly kupaversenyt takar. A Special Event-ben a kocsik meghajtása szerint és a gyártó országok között folyik a verseny. A Time Trial-ban az összes pályán mehetünk időre (11 pálya). A Spot Race-ben pedig akár jogosítvány nélkül is versenyezgethetünk, ez amolyan "vasárnapi vezetők" küzdelme. A Memory Card Battle tipikus japán dolog: itt két, előzőleg kártyákra mentett kocsit lehet "elviekben" összeereszteni (elsősorban rivalizáló társaságoknak, tuningőrülteknek való). Megmondom őszintén, hogy végig sem számoltam, ez az egész hányféle versenyt takar. Egyhamar nem lehet megunni, az biztos.

REPLAY THEATER

Ez a saját kis házi-mozink. Itt lehet megmutatni a haveroknak a legszebb meneteket, átnevezni és törölni őket, azonkívül a "Demonstration" választásával megnézhetjük, hogy hogyan is kéne vezetni: ezek ugyanis a játékba előre beépített filmek.

És akkor most jön az értékelés...illetve dehogy jön. Aki elolvasta a cikket, az megérti, hogy miért ez a létező legjobb, legintelligensebb, legéletszerűbb, legkomplexebb, legbrutálisabb autós program. Sajnálom, hogy nem három oldalasra terveztem ezt a cikket, mert akkor most írhatnék a grafikáról, az ellenfelekről, a kocsik viselkedéséről, a rugózásukról, a visszajátszásokról és mindenről, amitől el vagyok ragadatva. De csak két oldalam volt. Azt, hogy miért a legszebb a GT, most nem nagyon tudom megmutatni, már írtam miért. Ahhoz, hogy ezt lássátok, meg kell vennetek a játékot. Ja, és még egy dolog – jól utánanéztem ennek a GT kérdésnek az Interneten, elsősorban japán oldalakon (mert a cikk készültekor még az amerikai verzió sem jelent meg), és olyan őrülettel találkoztam, hogy leesett az állam. A japcsik saját oldalaikon hirdetik, hogy melyik kocsival milyen időket futottak, milyen tuningokat hoztak össze, alig győztem lépkedni a több száz link között. Egyik helyen felsorolták a játékban fellelhető összes kocsit: a sor végén a 146-os szám állt!!!!!!!!

MARTIN





"NYERŐ PÁROS!"

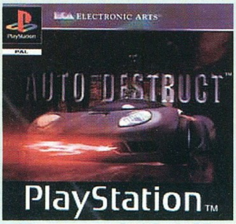
AZ 576 KBYTE FANTASZTIKUS ÚJ AKCIÓJA



TOTAL DRIVIN
12990,-



TEST DRIVE 4
12990,-



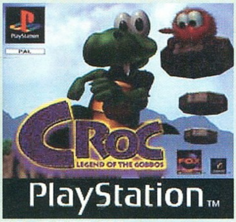
AUTO DESTRUCT
12990,-



MOTOR MASH
12990,-



MARVEL SUPER HEROES
12990,-



CROC
11990,-



MOTO RACER
12990,-



JUDGE DREDD
11990,-



NUCLEAR STIKE
11990,-



DYNASTY WARRIORS
12990,-



PERFECT WEAPON
13990,-



FROGGER
11990,-

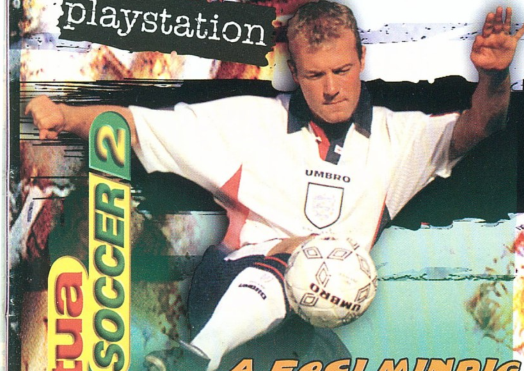


S. F. PLUS ALPHA
12990,-

HA AZ ITT LÁTHATÓ JÁTÉKOK
BÁRMELYIKÉT MEGVESZED
AZ 576 KBYTE ÜZLETEIBEN
EGY 5000FT ÉRTÉKŰ IRÁNYÍTÓT
KAPSZ RÁADÁSKÉNT.
HA A JÁTÉKOT POSTÁN RENDELED
MEG, KÉRJÜK TÜNTESD FEL, HOGY
MILYEN SZÍNŰ IRÁNYÍTÓT KÜLDJÜNK!
(SÁRGA, FEKETE, KÉK)
IGYEKEZZ! AZ AKCIÓ A KÖVETKEZŐ
576 KONZOL MEGJELENÉSÉIG TART.
KIZÁRÓLAG AZ ITT LÁTHATÓ
AKCIÓS SZELVÉNNYEL
VÁSÁROLHATSZ!
(EGY SZELVÉNY TÖBB JÁTÉK VÁSÁRLÁSÁRA IS JOGOSÍT)



AKCIÓS SZELVÉNY
NYERŐ PÁROS

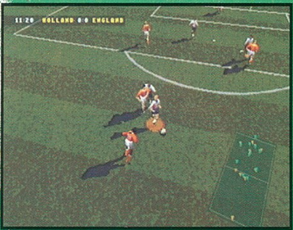


A FOCI MINDIG AKTUÁLIS!

Múltkori számunkban közöltünk tesztet az Actua Ice Hockey-ről, amely egy jól játszható kellemes kis program. Sajnos az ACTUA sorozat legújabb darabjáról, az ACTUA SOCCER 2-ről ez már nem mondható el. Ma foci játékok terén minden kétséget kizáróan a FIFA98 a király. A "királyi" címet a



remek játszhatóságnak és kezelhetőségnek, valamint a baromi jó grafikának és zenének köszönheti. Sajnos ezek a dolgok hiányoznak az AS2-ből. A grafika még mondjuk egész jó, tetszett, hogy a pálya melletti nagy kivetítőkön is zajlanak az események, és a mozgások is egész jók lettek. De ami a jászhatóságot és a kezelhetőséget illeti, nos ebben a tekintetben nagyon siralmas lett a játék. A passzolás nagyon gyengére sikerült: nem lehet rendesen továbbítani a labdát. A becsúszás szintén elvesztette az értelmét, mert valóban elrúgja a labdát a becsúszó játékos, de mire feltápászkodik, a labda már a pálya másik végében van. Ami abszolút nem tetszett továbbá, az a rárúgás. A FIFA98-ban, meg más labda- és hokijátékokban már megszokhattuk, hogy a rárúgás gombját lenyomva a játékos automatikusan a kapu felé fordul, és arra rúgja a labdát. Ebben a játékban sajnos ez nem működik, tehát ha lenyomjuk a rúgás gombját, a játékos nyílegyenesen maga elé fogja lőni a zsugát; ezt még talán meg is lehetne bocsátani, ha a labdát meg lehetne csavarni, de nem lehet. Ebből a hibából adódóan a kapusoknak szinte lehetetlen gólt lőni. A januári számba leszóltam a FIFA98-at és NHL98-at is azzal, hogy kevés a jól használható kamera nézet - nos ezzel kapcsolatban mindent visszaszívok! Az említett két játékban remek nézetek voltak, legalábbis az AS2-höz képest. Itt szinte egy normálisan használható sincs! A készítők túlságosan a látványosságra mentek a kameranézetek megalkotásakor – ez viszont a játszhatóság rovására ment. A játékban a kommentátor sem nagy szám, ebben is vezet a FIFA98. Természetesen a mai szokás szerint egy Multi Tap adapter segítségével játszhatjuk négyen is. Az anyag igazán csak megszállott focirajongóknak ajánlható.



Veres Miki

ACTUA SOCCER 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
MULTI TAP ADAPTER
1 MEMÓRIABLOKK

✓ SZÉP GRAFIKA ÉS MOZGÁSOK
× NEHÉZ KEZELHETŐSÉG, NINCSENEK JÓ KAMERA NÉZETEK

61%

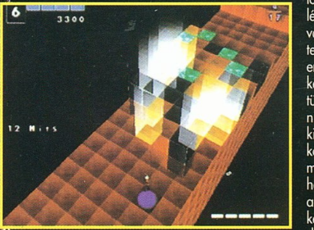
KOCKAŐRÜLET



Kurushi

Először nem sok jót néztem ki a KURUSHI-ból – gyanakodva és kíváncsian raktam be a meghajtóba a CD-t. Az látszott, hogy egy logikai játékról lesz szó, de hogy mit is kell benne csinálni, azt nem tudtam. Miután bejött a program a főmenüben találtam magam. No melyiket válasszam: 1 Player, 2 Player, Rules (szabályok) és végül Options. A szabályokkal nem törődve rögtön az 1 játékos módot választottam. Elindult a játék, egy 3 dimenziós terepen találtam magam. Egy kis emberkét kellett irányítanom. Az emberem felé hatalmas kockák indultak el, melyek vagy összetapostak vagy lesodortak – egyszóval a játéknak hamar vége szakadt. Ez még talán nem is lett volna baj, de amikor a gép kiírta az IQ szintemet (0), akkor egy kicsit ideges lettem. (Lehet, hogy egy kicsit hülye vagyok de azért ennyire még se.) Egyszóval elhatároztam, hogy mégiscsak megnézem azt az ominózus Rules menüpontot – ajánlom figyelmetekbe Nektek is. A lényeg tehát a következő: adva van egy négyzetekre felosztott terep, melyen egy Eliot nevű emberkét kell irányítanunk, vele kell a felénk érkező kockákat eltüntetni. Ezt úgy tudjuk megtenni, ha játéktéren az X gombbal kijelölünk egy lapot, és ha a kocka ráállt, akkor X-et nyomunk. Három féle kockát találhatunk a játékban, ezek közül a kék a legfontosabb, mert ezeket kell eltűntetni. A zöldet likvidálva a pálya négy-öt lapja zöld színű lesz; ha ezekre a lapokra ráállnak a kockák és megnyomjuk a Háromszöget, akkor ahány lap zöld színű, annyi kocka fog eltűnni. A harmadik különleges kocka a fekete, ezt semmiképpen ne tüntessük el, mert ilyenkor leesik egy sor a pályából – ugyanez történik, ha nem sikerült az összes kék kockát csapdába ejteni. Ha minden kék és zöld kockát sikeresen eltüntettünk, akkor az adott fordulót Perfect-re teljesítettük, ilyenkor a pályához kapunk még egy sort. Az eltüntetett kockákért természetesen pont "hegyek" járnak, ez hatványozottan igaz, ha egyszerre több kockát sikerül eltüntetni. Egészen megtetszett ez a KURUSHI – régen játszottam már logikai játékkal ilyen sokat. A program grafikája egyszerű, de ide pont passzol (az Options-ban változtathatunk a színeken). A zenék nagyon kellemesek, jól illeszkednek a játékmenethez. Szóval aki szereti a húzós logikai fejtörőket, az feltétlenül szerezze be a játékot, de aki csak jót és szórakoztatót akar játszani, az is fogjon hozzá – megéri!





Veres Miki

KURUSHI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ ÖTLETES, SOKÁIG EL LEHET VELE LENNI
× A KÜLCSIN ELÉG EGYSZERŰ

80%

LEL-TÁR

BALLBLAZER

playstation



Ha ez is úgy bejön, mint Verne ötleteinek nagy része, már kezdhetünk is gyakorolni, hogyan oldjuk meg a konfliktusainkat a jövő világában. Első nekifutásra talán a legjobb, ha beszerezzük a LUCASARTS egyik jól sikerült játékát, a BALLBLAZER-t. A már ilyenkor szinte szokásos háttértörténet szerint a galaxis népei szorgosan irtották egymást a nem túl távoli jövőben, mígnem az egyik bölcs kitalálta, hogy békésebb úton is eldönthetik, ki a legény a vidéken, így aztán bajnokságot rendeztek, ahol majd a győztes mindent elvisz. (The winner takes it all...) Két harcos, egy plazmalabda, aztán mindent bele! A mérkőzéseket tizenkét féle pályán rendezik, a feladatunk egyszerű; járművünkkel az ellenfél kapujába kell juttatnunk a plazmalabdát, miközben lehetőleg minél több cuccot szedünk össze a pályán. Az irányítás, a menü kezelése egyszerű, különösebb angol tudás nélkül is jól boldogulhatunk vele. Lehetőségünk van gyakorolni, egymás és a gép ellen játszani, valamint bajnokságon indulni a végső győzelemért. A nagyon szép grafika, a valódi 3D pályák, jól sikerült fényhatások biztos sokak kedvencévé teszik ezt az új sport játékot.

Gabor a poo

77%



K1 THE ARENA FIGHTERS

playstation



Ki ne szeretne néha valamelyik élsportoló bőrébe bújni, részese lenni annak a küzdelemnek, ami a sikert, a győzelmet hozza? Ezt az általános vágyat már régóta kihasználják a különböző sportszimulációs programok készítői, és így van ez most a XING legújabb thai-box szimulátorával is. Nyolc különböző, saját küzdőstílusú, valódi versenyző közül választhatunk. Irányításuk rendkívül egyszerű (talán túlságosan is), tudunk rúgni, ütni és az adott versenyzőre jellemző speciális akciót végrehajtani, persze senki ne gondoljon Mortal Kombat féle kombóra. Mehetünk előre, hátra és oldalra is eltudunk lépni, hajolni az ütések elől. Ebből már az is kiderül, hogy a küzdelem 3D környezetben folyik, már ami a mozdulatokat és a ringet illeti. A hátér valójában 2D-ben, scrollozással kelti a térbeliség illúzióját. A kicsit talán túl egyszerű irányítás és a grafika hiányosságait (a versenyzőknek nincs árnyéka, a háttér csak 2D) remekül kárpótolja a közönség biztatása, a kellemes zene a meccsek alatt, valamint a video bejátszások a bevezetőben, illetve ha megvédjük a bajnoki címünket végignézhetjük, hogyan készítették a játékot az igazi versenyzőkkel. Szintén előnyére szolgál a programnak a menüben található sokféle lehetőség, mint például az AI SETUP, ahol beállíthatjuk a versenyzők tulajdonságait, majd az OPTIONS-ban a játékosnál az AI módot állítjuk be a HUMAN helyett. Ilyenkor a kiválasztott versenyző a beállított tulajdonságok alapján "önmaga" fog küzdeni és még tanul is a meccsekből. Az is jó ötlet, hogy TOURNAMENT módban beállíthatjuk a játékosok számát is, így akár nyolcan is játszhatunk bajnokságot. Ha nem a Mortal-féle akrobatikára vágyunk, jó választás.

Gabor a poo

70%



CAESARS PALACE

playstation



Ha szereted Las Vegast, most megnyerted a főnyereményt! Ezt állítja az INTERPLAY 97-es új játékáról, ami a kaszinók világába visz bennünket. Nos tényleg így van, aki szereti a kaszinókban játszható szerencsejátékokat és ismeri azokat, az biztos nem fog csalódni ebben az anyagban. Ha ismerjük a szabályokat még a nyelvtudásra sincs sok szükség, ellenben ha innen akarjuk megtanulni pl: a kockázás (CRAPS) szabályait, bátran fölköthetjük a gatyánkat. Ha a szabályokkal nincs bajunk, vagy nem érdekel miért nyerünk (vagy veszítünk éppen), a következő játékokkal próbálhatunk szerencsét akár ketten is; ROULETTE, BLACK JACK, BACCARA, CRAPS, SLOTS. Az utóbbi a pénznyelő automatát, a félkarú rablót jelenti. Az előcsarnok tölti be a menü szerepét, itt választhatjuk ki, melyik játékot szeretnénk, szintén itt találjuk a TUTORIALS módban az igényes videó bejátszásokat, ahol valódi kaszinóban, valódi játékosoktól, a gyakorlatban leshetjük el szabályokat és a játékok menetét (ha elég jól beszélünk angolul). Az elegáns kaszinók hangulata nagyon jól átjön az anyagon, aki szereti, pláne ismeri ezeket a játékokat, biztos sokáig eljátszik azzal az 1000 dollárral, amit a kezdésnél a kasszánál kapunk.

Gabor a poo

60%



576 kBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!







A hely, ahol játszva vásárolhatsz:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576

576 kBYTE A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)





